URANIA

I ROMANZI

FUGA DA TSCHAI

Jack Vance

MONDADORI

25/7/1971
QUATTORDICINALE
lire 300

Jack Vance

Fuga da Tschai

(*The Pnume, 1970*)

Traduzione di Beata della Frattina

1

Aila Woudiver sedeva appollaiato su uno sgabello, nel capannone ai margini delle pianure salate del Sivishe. Una catena univa il collare che gli circondava il collo a un cavo sistemato in alto. In questo modo poteva spostarsi dalla tavola allo sgabuzzino dove dormiva, trascinandosi dietro la catena.

Aila Woudiver era prigioniero in casa sua: una beffa che andava ad aggiungersi al danno e che sarebbe dovuta bastare, da sola, a provocare in lui attacchi di furore incontenibili. Invece Woudiver se ne stava seduto placidamente sullo sgabello, ai cui lati ricascavano come sacchi le sue natiche enormi. Sulle labbra gli aleggiava un sorriso di assurda rassegnazione.

Adam Reith lo stava guardando dalla parte opposta del capannone, il cui centro era occupato dall'astronave. La rassegnazione di Woudiver era più

preoccupante della sua rabbia. Reith si augurava che, qualsiasi fossero i piani che il grassone stava tramando, non potessero attuarsi troppo rapidamente. Di lì a poco l'astronave sarebbe stata in condizioni di funzionare, e Reith sperava di lasciare il vecchio pianeta Tschai entro la settimana o poco più.

Woudiver stava facendo un gioco di pazienza e si soffermava di tanto in tanto per ammirare lo sviluppo... sembrava la personificazione della pazienza e dell'affabilità. Traz entrò nel capannone, guardò di traverso Woudiver e, memore della filosofia dei nomadi dell'Emblema, suoi antenati, disse a Reith: — Ammazzalo subito. Ammazzalo e falla finita!

— È incatenato — rispose Reith. — Non può fare alcun male.

— Troverà il modo. Non ricordi com'è astuto?

— Non sono capace di ucciderlo a sangue freddo.

Traz borbottò disgustato e se ne andò. Anacho, il Sub-Dirdir, disse: —

Una volta tanto sono d'accordo col figlio della steppa: ammazza quella carogna.

Woudiver, intuendo l'argomento della conversazione, sfoderò un sorriso affabile. Reith notò che era dimagrito. Le guance, prima addirittura gonfie, pendevano flosce, e il grosso labbro superiore sovrastava come un becco il piccolo mento appuntito.

— Guarda come sorride! — sibilò Anacho. — Se potesse, ci farebbe bruciare col "fuoco nervoso". Ammazzalo subito. Reith cercò di ammansirlo. — Fra una settimana ce ne saremo andati. Cosa può farci, incatenato com'è?

— È Woudiver!

— Lo so... ma non per questo possiamo ammazzarlo come una bestia da macello.

Anacho alzò le mani al cielo e seguì Traz fuori del capannone. Reith s'infilò nell'interno dello scafo e rimase per un po' a osservare i lavori. I tecnici stavano equilibrando le pompe dell'energia. Si trattava di un'operazione difficile e delicata, e Reith non era in grado di rendersi utile, perché la tecnica dirdir, come l'anima di quella razza, era fuori dalla portata della sua comprensione. Tecnica e anima dei Dirdir avevano le loro premesse in alcune certezze intuitive, così almeno Reith credeva di capire. Per cui, logica e raziocinio erano sconosciuti ai Dirdir. Lunghi raggi di luce ambrata cadevano dalle alte finestre: era quasi il tramonto. Woudiver depose il suo gioco di pazienza, fece un cenno a Reith e si ritirò nel cubicolo che formava una sporgenza nel muro, trascinandosi rumorosamente dietro la catena.

I tecnici uscirono dallo scafo insieme col loro capo, Fio Haro, per andare a cena. Reith passò le mani sul freddo metallo del vecchio scafo, quasi stentasse a credere che fosse reale. Ancora una settimana, e poi via, sulla Terra! Quella prospettiva gli sembrava un sogno, tanto la Terra era diventata per lui un mondo remoto e strano.

Reith andò a prendere un po' di salsiccia nella dispensa e uscì sulla soglia a mangiarla. Carina 4269, ormai bassa sull'orizzonte, illuminava di una luce color birra scura la pianura salata, proiettando lunghe ombre dietro ogni ciuffo d'erba.

Le due figure nere che negli ultimi tempi comparivano verso quell'ora non si vedevano.

Il pomeriggio aveva una sua tetra bellezza. La città di Sivishe a nord pareva un mucchio di vecchi rottami illuminati dagli ultimi raggi di sole. A ovest, oltre lo Stretto di Ajzan, si levavano le guglie di Hei, la città dirdir e, su tutto, torreggiava la Scatola di Vetro.

Reith raggiunse Traz e Anacho che, seduti su una panca, lanciavano sassi in una pozzanghera. Traz era un giovane dai lineamenti decisi, taciturno, forte di muscoli e di ossatura. Anacho, sottile come un'anguilla, alto quindici centimetri più di Reith, era pallidissimo, con lineamenti fini e faccia allungata, ed era loquace quanto Traz era laconico. Traz disapprovava il modo di fare di Anacho, mentre Anacho giudicava Traz rozzo e ignorante. Di tanto in tanto, però, si trovavano d'accordo, come per esempio nel dichiarare che bisognava ammazzare subito Woudiver. Reith, dal canto suo, si preoccupava soprattutto dei Dirdir. Dalle loro torri potevano quasi guardare, attraverso la porta, nell'interno del capannone. L'indifferenza dei Dirdir gli pareva sospetta quanto il sorriso di Woudiver e, secondo lui, non prometteva niente di buono.

— Perché non fanno qualcosa? — chiese addentando la salsiccia nera.

— Devono pur sapere che siamo qui.

— È impossibile prevedere il comportamento dei Dirdir — rispose Anacho. — Può darsi che tu non gli interessi più. Loro considerano gli uomini alla stregua degli insetti, e semmai preferiscono stanare i Pnume dai loro nascondigli. Tu non sei più oggetto di *tscau'gsh*, cioè di un'impresa eccezionale e gloriosa. Così almeno la penso io. Ma Reith non era tranquillo. — E sai spiegarmi perché i Phung, o Pnume che siano, vengono a sorvegliarci? Non lo fanno certo per divertimento.

Così dicendo, alludeva alle due figure nere che erano solite comparire negli ultimi giorni, sul far della sera, ai margini della pianura salata, avvolte in lunghi mantelli neri e con la testa coperta da cappelli neri dall'ampia tesa.

— I Phung sono esseri imprevedibili, che agiscono sempre isolati. Perciò quei due non sono Phung — disse Traz. — Quanto ai Pnume, vivono nascosti sottoterra e non escono mai di giorno.

— E comunque non oserebbero mai farlo nelle vicinanze di Hei, perché

temono i Dirdir — aggiunse Anacho. — Perciò, o sono Pnumekin, cioè

umani assoggettati da millenni dai Pnume, o Gzhindra, cioè Pnumekin scacciati dal mondo sotterraneo per "comportamento indecoroso", che agiscono sulla superficie del pianeta per conto dei Pnume. La prima volta che erano comparse, le due figure nere si erano fermate a osservare il capannone, finché Carina 4269 non era scomparsa oltre l'orizzonte. Poi erano svanite nelle tenebre. Il loro interesse non era sembrato casuale, e Reith, turbato, non era riuscito a spiegarsi il motivo di quella sparizione.

Il giorno seguente, nebbioso e piovigginoso, le due figure non erano comparse. L'indomani era tornato il sole e, al tramonto, le figure nere riapparse ai limiti della pianura si erano fermate a lungo a guardare il capannone. Reith si sentiva sempre più angustiato: quella sorveglianza costante non faceva presagire niente di buono, su Tschai. Reith sollevò lo scandaglioscopio per guardare meglio. Le due figure erano riapparse. L'ampia tesa del cappello ombreggiava le loro facce, che restavano indistinte, ma Reith riuscì a cogliere un particolare che fino a quel momento gli era sfuggito.

— Hanno le mani — disse. — Sono Pnumekin.

Anacho si fece prestare lo strumento e, dopo aver guardato a sua volta, disse: — Sono Gzhindra, cioè Pnumekin scacciati dalle gallerie. Svolgono funzioni di intermediari nel commercio con i Pnume.

— Ma perché quei due vengono sempre qui? Noi non abbiamo alcuna intenzione di commerciare coi Pnume.

— Ma loro sì, a quanto pare.

— Forse aspettano che compaia Woudiver — disse Traz.

— E perché vengono sempre e solo al tramonto?

Traz fu colpito da un'idea improvvisa. Si avviò, oltrepassò il capannone e il piccolo edificio di mattoni che una volta era l'ufficio di Woudiver e, dopo aver percorso un centinaio di metri, si voltò a guardare. Fece un cenno a Reith e ad Anacho di raggiungerlo, e quando i due gli furono vicini, disse: — Guardate verso il capannone e capirete cosa gli Gzhindra vengono a fare qui tutte le sere al tramonto.

Dalla parete posteriore del capannone guizzò un lampo luminoso, che subito si spense.

— Dietro quella parete c'è lo sgabuzzino di Woudiver — disse Traz.

— Quella montagna di grasso sta facendo delle segnalazioni luminose!

— esclamò con ira Anacho.

Reith respirò a fondo per dominare la collera che l'aveva assalito. Era stato uno stupido a non sospettare un simile trucco da parte di Woudiver, che sguazzava negli intrighi come un pesce nell'acqua. Dominandosi a stento, disse ad Anacho: — Riesci a decifrare i segnali?

— Sì, è il normale codice linea-punto... "Compenso... adeguato... per... servizi... resi... È... venuto... il momento..."

Il raggio sparì per l'ultima volta. — Non c'è altro.

— Woudiver deve averci scorto attraverso una fessura — mormorò

Reith, indicando la parete di tavole del capannone.

— Oppure non ha più luce — disse Traz, notando che Carina 4269 era scomparsa dietro le "palizzate". Guardando verso la pianura salata, Reith constatò che anche gli Gzhindra erano scomparsi, misteriosamente come

erano venuti.

— Sarà meglio andare a scambiare due parole con Woudiver — disse Reith.

— Ti dirà tutto fuorché la verità — disse Anacho.

— Lo so, ma forse potremo scoprire qualcosa proprio per quello che non ci dirà.

Rientrarono nel capannone, dove Woudiver, intento al suo lavoro di pazienza, li accolse con un affabile sorriso. — Deve essere quasi l'ora di cena — disse.

— Non per voi — rispose Reith.

— Cosa!? Niente da mangiare? Andiamo, adesso esagerate con gli scherzi.

— Cosa significano quelle segnalazioni agli Gzhindra?

Woudiver non dimostrò né imbarazzo né sorpresa. — Oh, si tratta di un affaruccio... Qualche volta ho dei rapporti commerciali con i Pnume.

— Che specie di rapporti?

— Oh, compro o vendo questo o quello — rispose evasivamente il grassone. — Stasera ho dovuto scusarmi per non aver mandato della merce che avevo promesso.

— Di che merce si tratta?

— Andiamo! — protestò Woudiver. — Non volete lasciarmi i miei piccoli segreti?

— No, perché sono sicuro che state complottando qualcosa.

— Come siete sospettoso! Credete che potrei complottare qualcosa, legato a questo modo? A proposito, vi dirò che trovo assai poco dignitosa la mia posizione.

— Se succede qualcosa per colpa vostra, vi impiccherò con la catena che

avete al collo — minacciò Reith. — Quanto alla dignità, voi non sapete neppure cosa sia.

Woudiver fece un gesto di sconsolata rassegnazione e cambiò discorso.

— Mi pare che i lavori procedano bene — disse indicando lo scafo.

— Non certo per merito vostro.

— Ah, voi minimizzate il mio apporto. Chi vi ha procurato lo scafo, con gran fatica e scarso guadagno? Chi ha provveduto a rifornirvi di tutto il necessario?

— Lo stesso uomo che si è preso tutto il nostro denaro e ci ha consegnati ai Dirdir.

Reith voltò le spalle a Woudiver e andò a sedersi su una panca, al lato opposto del capannone. Anacho e Traz lo raggiunsero.

— Dovremmo ammazzarlo — disse Traz, in tono deciso.

— Sicuramente sta complottando qualcosa ai nostri danni.

— Non ne dubito, ma perché tratta con i Pnume? Mi parrebbe più logico che trattasse coi Dirdir: sanno che sono un Terrestre e probabilmente non ignorano che stiamo costruendo un'astronave.

— Se anche lo sanno, se ne infischiano — rispose Anacho. — Ignorano gli esseri di altre razze. Coi Pnume, invece, la faccenda è diversa. I Pnume sono curiosi e si interessano a tutto. Il loro interesse secca tanto ai Dirdir che questi non perdono l'occasione, quando scoprono l'imbocco di una galleria pnume, di riempirla di gas velenosi.

— Avete dimenticato la mia cena! — esclamò Woudiver.

— No, non me la sono dimenticata — rispose Reith.

— E allora portatemi subito da mangiare. Stasera voglio insalata di radici bianche, lenticchie stufate, pesce, un bel pezzo di formaggio nero e il mio

solito vino.

Traz scoppiò a ridere, e Reith disse: — Perché dovremmo ingozzarvi, quando voi state complottando ai nostri danni? Fatevi portar da mangiare dagli Gzhindra.

— Ah, adesso torturate il povero Aila Woudiver, che è sempre stato un uomo di parola! — gemette il grassone. — Che miserabile destino, vivere e soffrire per questo terribile pianeta!

Reith, disgustato, distolse lo sguardo. Woudiver continuò a gemere e a lamentarsi per altri cinque minuti, poi tacque, apparentemente rassegnato, e rimase a fissare a lungo Reith e i suoi compagni. Infine, adottando un tono in cui a Reith parve di notare una sfumatura di divertita ironia, disse:

— Il vostro progetto sta per attuarsi, grazie ad Aila Woudiver, alla sua abilità e al suo gruzzolo di zecchini che voi gli avete indebitamente sequestrato.

— Sono d'accordo solo sul fatto che il progetto è quasi realizzato.

— E quando pensate di partire?

— Il più presto possibile.

— Ma guarda! — disse Woudiver con un entusiasmo pieno d'ironia. —

Del resto l'ho sempre detto che siete un uomo fuori del comune. Però —

aggiunse con un tono che rivelava come non si preoccupasse più di nascondere il suo intimo divertimento — a volte sarebbe meglio mostrarsi un po' più umili e modesti, non vi pare?

— Non capisco cosa vogliate dire.

— Già, avete ragione.

— Dato che avete tanta voglia di parlare, perché non ci raccontate qualcosa degli Gzhindra? — chiese Reith.

— Cosa c'è da dire? Sono esseri tristi, costretti a vivere sulla superficie di Tschai sebbene abbiano paura di stare all'aperto. Non vi siete mai domandato perché Pnume, Phung, Pnumekin e Gzhindra portino tutti quei cappelli così lunghi?

— Immagino che sia una loro consuetudine.

— Sì, ma perché? Perché l'ala larga nasconde il cielo.

— Ma se detestano tanto vivere all'aperto, perché lo fanno?

— Un po' perché ci sono costretti, e un po' perché, come tutti gli esseri umani, sono spinti dalla speranza e dal desiderio.

— In che senso?

— In senso assoluto — rispose Woudiver. — Io sono un ignorante e tutti gli uomini sono un mistero, per me. Anche voi mi date spesso da pensare, Adam Reith. Mi trattate in modo capriccioso e crudele. Avete sperperato il mio denaro per attuare il vostro assurdo progetto e mi trattate con disprezzo e durezza. Perché? Se non mi sembrasse assurdo direi che siete un uomo di un altro mondo.

— Con tutto questo, non mi avete ancora detto cosa vogliono gli Gzhindra.

Woudiver si alzò in piedi con tutta la dignità di cui era capace, facendo tintinnare la catena. — Sarà meglio che questo lo chiediate a loro — disse. E, dopo aver lanciato un'occhiata imperturbabile a Reith, tornò al suo gioco di pazienza.

2

Reith si agitava e tremava tutto, in preda a un incubo. Sognava di essere disteso sulla solita branda nell'ex ufficio di Woudiver, e che la stanza fosse pervasa da una strana luminosità giallo-verde. Woudiver, in fondo alla stanza, confabulava con una coppia di uomini in mantello e cappellaccio nero, che se ne stavano immobili. Reith provò a muoversi, ma non ci riuscì. Si sentiva fiacco e intorpidito. La luce giallo-verde si attenuò e si spense, e Woudiver

apparve circondato da un alone di fredda incandescenza blu-argento.

"È il classico incubo in cui non si riesce a muoversi, e tutto è assurdo" pensò Reith.

Woudiver e gli Gzhindra lo guardarono. Woudiver portava ancora il collare di ferro, ma la catena era stata spezzata, o fusa, a una trentina di centimetri dal collare. Pareva il Woudiver dei vecchi tempi, sicuro di sé e disinvolto. Gli Gzhindra si limitavano a guardare impassibili. Avevano facce lunghe, strette, dai lineamenti molto regolari, e la pelle aveva il colore e la levigatezza dell'avorio. Uno portava sul braccio della stoffa ripiegata; l'altro teneva le mani dietro la schiena.

D'un tratto, Woudiver torreggiò su Reith, enorme.

— Adam Reith — chiamò forte. — Adam Reith, dimmi da dove vieni. Reith tentò ancora di muoversi. Era davvero un brutto sogno: se lo sarebbe ricordato per un pezzo. — Dal pianeta Terra — farfugliò.

— Dal pianeta Terra.

Il faccione di Woudiver si allargò in un sorriso, poi si contrasse.

— Ci sono altri Terrestri, su Tschai?

— Sì.

Gli Gzhindra si avvicinarono con un balzo. La voce tonante di Woudiver continuò: — Dove? Dove sono i Terrestri?

— Tutti gli uomini sono Terrestri.

Woudiver arretrò di un passo, con una smorfia di disgusto.

— Tu sei nato sul pianeta Terra?

— Sì.

Woudiver si voltò verso gli Gzhindra con un lampo di trionfo negli occhi. —

È una rarità! Un essere unico!

— Lo prendiamo. — I due Gzhindra svolsero il pezzo di stoffa che, con grande orrore di Reith, si rivelò un grosso sacco. Senza i troppi riguardi, gli Gzhindra infilarono il Terrestre nel sacco, cominciando dai piedi e lasciando fuori solo la testa. Poi, con stupefacente facilità, uno dei due si caricò il sacco in spalla, mentre l'altro gettava una borsa a Woudiver. Il sogno cominciava a farsi confuso, la luce si spense... Poi la porta si spalancò di colpo e sulla soglia apparve Traz, armato di balestra, che colpì

Woudiver in piena faccia con una freccia. Dalla ferita scaturì un getto di liquido verdastro... L'incubo finì. Reith si addormentò. Al risveglio, Reith constatò di essere in una posizione molto scomoda. Aveva le gambe intorpidite, la testa intontita e la bocca amara. Provava un senso di pressione e di movimento. Allungò una mano tentoni e incontrò

una stoffa ruvida. A poco a poco la verità si fece luce in lui: non si era trattato di un sogno, e adesso - lo stavano trasportando chiuso in un sacco. Ah, quel bastardo di Woudiver! Lo aveva proprio sottovalutato... Il Giallone aveva escogitato il sistema di mettersi in comunicazione con gli Gzhindra tramite i segnali luminosi. Gli Gzhindra avevano accettato di drogare Reith, forse con un gas tossico, e adesso lo stavano trasportando verso ignota destinazione, per motivi altrettanto ignoti. Reith rimase a lungo inerte e intontito. La rivelazione lo aveva sconvolto: anche incatenato, Woudiver era riuscito a fargliela... Ricordando l'ultimo brandello dell'incubo, rivide la faccia del grassone ridotta in poltiglia, con quel disgustoso sangue verde. Gli restava la magra soddisfazione di sapere che Woudiver aveva pagato caro il suo inganno. Reith faticava a riordinare le idee. Il sacco dondolava ritmicamente. Per puro caso, la sera prima Reith si era gettato sulla branda completamente vestito ma, tastandosi, scoprì che le tasche erano vuote. Premette la faccia contro il sacco, nella speranza di riuscire a distinguere qualcosa, ma la trama della stoffa era troppo fitta. Tuttavia riusciva a capire che era ancora notte e che gli Gzhindra procedevano su un terreno accidentato.

Reith si sentiva impotente come un feto chiuso nel grembo materno. Quanti strani avvenimenti avevano conosciuto le notti del vecchio Tschai!

E ora, eccone un altro, con lui come involontario protagonista. Reith si

vergognava di se stesso ed era in preda a un profondo senso di depressione. Tremava di rabbia, e se fosse riuscito a mettere le mani addosso ai suoi rapitori, che vendetta si sarebbe preso!

Gli Gzhindra si fermarono e rimasero immobili per un attimo. Poi il sacco fu posato a terra. Reith tese l'orecchio, ma non riuscì a sentire voci, né mormorii, né rumore di passi. Aveva l'impressione di scendere giù, giù, giù per un lunghissimo tratto. La discesa terminò bruscamente provocando un forte contraccolpo nel sacco. Dall'alto si udì echeggiare la nota lunga, bassa e malinconica di un gong.

Reith si mise a scalciare e a spingere, improvvisamente sopraffatto da una violenta crisi di claustrofobia. Ansimava e sudava, a corto di fiato. Sentiva che, continuando così, sarebbe impazzito. Respirando a fondo, con uno sforzo sovrumano, si impose la calma. Tastò freneticamente la giacca, ma non aveva fibbie né ganci. Doveva cercar di ragionare e di prendere una decisione. Quel suono di gong era stato sicuramente un segnale: di lì a poco sarebbe arrivato qualcuno. Grattò freneticamente con le unghie il sacco, senza successo. Gli occorreva qualcosa di appuntito... Ecco! La cintura dei pantaloni! Non senza difficoltà riuscì a sfilarsela e, con l'aguzza spilla della fibbia, cercò di forare il sacco. Finalmente la stoffa cedette. Reith infilò due dita nell'apertura e riuscì ad allargare lo strappo fino a far passare dal foro la testa e le spalle. Mai, in vita sua, aveva provato una così

esultante sensazione di trionfo. Se anche fosse morto in quel momento, avrebbe avuto la soddisfazione di avercela fatta a uscire dal sacco. Quel primo successo gli ridiede fiducia. Si guardò intorno: si trovava in una grande caverna dalle pareti nude, fiocamente illuminata da alcune luci azzurre circolari. Il fondo del sacco sfiorava il pavimento irregolare. Intorno, regnava il più profondo silenzio.

Al di sopra del sacco si apriva un lunghissimo camino, in mezzo a cui scendeva la corda. Lassù in alto, invisibile da quel punto, doveva esserci un'apertura: ma a che distanza? La discesa era durata una decina di secondi, corrispondenti, secondo un calcolo approssimativo, a circa trenta metri.

Reith tornò a guardarsi intorno, tendendo l'orecchio. Da un momento all'altro sarebbe arrivato qualcuno, richiamato dal suono del gong. Tornò a guardare

la corda: lassù c'era la libertà. Afferrò la corda con tutt'e due le mani e cominciò a issarsi, lentamente, faticosamente, nel buio. Su, su, su... il sacco e la caverna facevano parte di un altro mondo. Intorno a lui c'erano solo le tenebre.

Gli bruciavano le mani e gli dolevano terribilmente le spalle. Temeva di non arrivare mai alla cima, ma finalmente raggiunse l'estremità superiore della corda. Tastando nel buio, scoprì che il resto passava attraverso un foro aperto in una piastra di metallo, appoggiata sopra due grosse sbarre di ferro incrociate. La piastra aveva tutta l'aria di essere una specie di botola, impossibile da aprire finché il peso del corpo di Reith gravava sulla corda. Il prigioniero sentì che cominciavano a mancargli le forze. Si avvolse la corda intorno alle gambe e allungò un braccio, afferrando l'incrocio delle sbarre che sostenevano la botola. Si riposò un attimo per riprendere fiato, poi sollevò una gamba cercando di issarsi sulle sbarre. Per un attimo ebbe la spaventosa impressione di perdere l'equilibrio, ma riuscì ad aggrapparsi più saldamente alle sbarre. Il cuore gli martellava impazzito. Ansimante, spaventato e in preda alla disperazione, Reith rimase aggrappato alle sbarre senza saper cosa fare.

Passò un minuto, sufficiente perché la corda cessasse di oscillare. In basso, si stavano avvicinando quattro luci mobili. Con un miracolo di equilibrismo, Reith riuscì a sollevarsi e a spingere la piastra di metallo, ma non riuscì a spostarla di un millimetro. Raccolse tutte le poche forze che gli rimanevano e tentò di spingere ancora ma con lo stesso deludente risultato. Le luci si avvicinavano, portate da quattro figure indistinte. Reith si rilassò contro la sbarra della grata.

In basso, i quattro si muovevano in un silenzio irreale, come creature subacquee. Si avvicinarono al sacco, lo esaminarono e, trovandolo vuoto, bisbigliarono qualcosa tra loro. Poi si guardarono intorno, muovendo le luci in tutte le direzioni. Come spinti da un impulso simultaneo, sollevarono contemporaneamente la testa per guardare nella gola buia del camino. Reith si appiattì contro il metallo. Le luci lo sfiorarono e illuminarono la botola sopra di lui. Allora Reith vide che era chiusa con quattro maniglie girevoli, controllate dall'esterno. Poi le luci si spensero, abbassandosi a esaminare le pareti del camino. I quattro continuavano a bisbigliare, evidentemente

meravigliati e perplessi. Fecero sciabolare ancora il raggio delle loro lampade sulle pareti della caverna, poi tornarono da dove erano venuti.

Reith, aggrappato lassù in quella scomoda e pericolosa posizione, si domandava se non stesse ancora sognando, ma purtroppo sapeva che non era vero. Era in trappola. Non poteva in alcun modo sollevare la botola, che gli stava sopra, e chissà quando l'avrebbero riaperta dall'esterno. Nemmeno pensarci a star lì ad aspettare: potevano passare intere settimane... Guardò in basso: non aveva scelta, doveva per forza ridiscendere e affidarsi al caso. Riusciva a scorgere ancora le luci che si allontanavano danzando come fuochi fatui nel buio. Fattosi coraggio, si lasciò scivolare lungo la corda e saltò a terra. In mente, più che un progetto aveva una vaga speranza: inseguire le quattro figure, isolarne una e costringerla in qualche modo a riaccompagnarlo in superficie. Si avviò a lunghi passi cercando di fare il minimo rumore possibile. La caverna sfociava in uno stretto corridoio, sul cui soffitto brillavano, a intervalli, fioche luci azzurre a forma circolare, che gettavano un raggio simile a quello della luna. Comunque, erano sufficienti per distinguere le asperità

del terreno e le sporgenze irregolari delle pareti di roccia. Il corridoio si snodava fra quelle rocce che sporgevano alternativamente ora da una parte, ora da quella opposta. Dopo una curva, Reith scorse davanti a sé i quattro, che procedevano lentamente, illuminando gli imbocchi dei corridoi laterali che si aprivano a tratti nei muri: parevano esitanti e sempre più perplessi. Reith si sentì riempire da un senso di folle esultanza. Gli pareva di essere già morto e perciò invulnerabile. Pensò di raccogliere da terra un sasso e di lanciarlo verso i quattro, ma si trattenne in tempo, sull'orlo di un attacco isterico. La constatazione di essere stato lì

lì per commettere una follia lo fece tornare in sé. Se voleva sopravvivere, non doveva assolutamente perdere la padronanza dei nervi. I quattro continuavano a camminare con fare incerto, bisbigliando tra loro. Passando furtivo da una zona d'ombra all'altra, Reith si avvicinò fino a quando glielo consentì la prudenza, sempre spinto dalla speranza di riuscire a sopraffare quello dei quattro che fosse rimasto indietro. Salvo la visione rapidissima apparsagli nelle celle sotterranee della fortezza di Tera, Reith non aveva mai visto un Pnume. Comunque, a giudicare dall'andatura e dal portamento, i suoi

quattro cercatori dovevano essere delle creature umane, cioè Pnumekin.

Il corridoio sfociava in una caverna, le cui pareti, grezze a prima vista, rivelavano a un secondo esame un'abile opera manuale: a tratti vi erano incastonati scintillanti blocchi di quarzo e rilucenti cristalli di pirite, che formavano uno strano ma affascinante segno ornamentale. Quella caverna era uno slargo, un punto d'incontro, un nodo da cui si dipartivano altri tre corridoi. Al centro, il pavimento era stato coperto con lisci lastroni di pietra. Granuli fluorescenti, inseriti nel soffitto e nelle pareti, fornivano un'illuminazione più vivida di quella dei corridoi. In quello spiazzo c'era un quinto individuo che, come gli altri, indossava un mantello e cappello neri. Era anche lui un Pnumekin, dal viso lungo, pallido e triste. Per qualche minuto non notò la presenza degli altri quattro, che si comportavano nello stesso modo nei suoi riguardi. Reith capì che quell'ignorarsi a vicenda doveva far parte di uno strano rituale, e la scoperta non mancò d'incuriosirlo. Poi, lentamente, i cinque si riunirono facendo gruppo, ma sempre ignorandosi a vicenda.

Un sommesso mormorio di voci arrivò fino a Reith, che tese le orecchie nella speranza di capire qualcosa. I Pnumekin parlavano il linguaggio universale di Tschai, e i quattro riferirono all'altro, probabilmente un ufficiale o un sorvegliante, quello che era successo. Il quinto li ascoltò

impassibile, senza rivelare alcuna emozione. Reith credette di capire che quel comportamento riservato, quel rispetto esagerato dell'intimità altrui, quella mancanza di manifestazioni esteriori dovevano essere le caratteristiche degli abitanti sotterranei di Tschai.

Parlando, i cinque individui andarono a fermarsi a pochi passi da Reith, che si appiattì contro il muro nell'ombra e poté udire quello che dicevano.

—... la merce. Non si sa cosa fosse: non abbiamo trovato niente —

spiegò uno dei quattro.

E un altro: — Il corridoio era vuoto. Se la merce è stata asportata prima che calassero il sacco, si spiegherebbe il mistero.

— Impossibile — disse il sorvegliante. — In tal caso, non avrebbero calato il sacco.

— Impossibile o no, il corridoio risulta deserto.

— Dev'essere ancora quaggiù — disse il sorvegliante. — Non può

essere fuggito.

— A meno che non esista un passaggio segreto di cui conosceva l'esistenza.

— Se questo passaggio esiste, lo conoscerei anch'io — disse il sorvegliante, in tono deciso. — Quindi l'ipotesi è improbabile. Dovete continuare a cercare. Io m'interesserò sulla possibilità che esista questo misterioso passaggio.

I quattro si allontanarono, e il sorvegliante li seguì con lo sguardo. Reith era in preda a una forte tensione: il momento era critico. Se si fosse voltato dalla sua parte, il sorvegliante, che era a due metri da lui, non avrebbe potuto fare a meno di vederlo. Se si fosse invece voltato dall'altra parte, Reith poteva considerarsi ancora al sicuro, per il momento... Pensò di assalire il Pnumekin, ma gli altri quattro erano ancora troppo vicini: l'inevitabile rumore della lotta avrebbe attirato la loro attenzione. Il sorvegliante si allontanò senza voltarsi verso Reith. Camminando senza far rumore, attraversò la caverna e si avviò lungo uno dei corridoi laterali. Reith lo seguì in punta di piedi. Le pareti del corridoio erano di pirossilite e, a tratti, sporgevano grossi cristalli sfaccettati come brillanti, che mandavano scintillii bruni, verdi, rossastri. Quei cristalli sporgenti, levigati e sfaccettati ad arte per abbellire le pareti del corridoio, offrivano delle sporgenze dietro cui era facile nascondersi. Reith continuò a seguire furtivamente il Pnumekin, nella speranza di riuscire a coglierlo di sorpresa e sopraffarlo. Si trattava di un piano rozzo e disperato, ma in quel frangente il prigioniero non riusciva a pensare a nulla di meglio. Il Pnumekin si fermò, e Reith si affrettò a nascondersi dietro una sporgenza di cristallo levigato. Dopo aver guardato nelle due direzioni, lungo il corridoio, il Pnumekin si accostò alla parete, spinse un cristallo e ne premette un altro: un tratto di roccia scivolò di lato. Il Pnumekin varcò

l'apertura, e la porta si richiuse. Il corridoio rimase vuoto. Reith provò una

gran rabbia contro se stesso: perché aveva indugiato? Sarebbe dovuto saltare addosso al Pnumekin mentre era fermo e gli voltava le spalle. Guardò anche lui nelle due direzioni: il corridoio era deserto. Percorse a passo veloce un centinaio di metri e venne improvvisamente a trovarsi sull'orlo di un ampio e profondo baratro, nel cui fondo baluginavano luci fioche e si muovevano oggetti massicci, che non riuscì a identificare. Non sapendo che fare, tornò sui suoi passi e si fermò nel punto in cui il Pnumekin aveva varcato la porta nascosta. Cosa gli conveniva fare? Per un disperato come lui, qualsiasi tentativo sarebbe stato rischioso, ma il non far niente era sicuramente fatale. Allungò la mano e premette i due cristalli che aveva visto toccare dal Pnumekin. La roccia si aprì e Reith si ritrasse, pronto a qualsiasi evenienza. Poi, vedendo che non succedeva niente, sbirciò cauto nell'apertura: davanti a lui c'era una sala lunga una decina di metri, con un tavolo centrale, delle panche, degli scaffali e degli armadietti. Certo una sala per riunioni.

Entrò, e la roccia si richiuse silenziosamente alle sue spalle. La stanza era illuminata da granuli luminosi, incastonati nel soffitto. Le pareti erano sfaccettate ad arte, in modo da imitare la natura cristallina della roccia. A destra, si apriva un'arcata che immetteva in un corridoio dalle pareti imbiancate; a sinistra c'erano gli scaffali, gli armadietti e un armadio a muro.

Dal corridoio proveniva un ticchettio monotono, regolare, insistente. Reith, preso dal panico come un ladro che sta per essere colto sul fatto, si guardò disperatamente intorno, alla ricerca di un nascondiglio. Corse all'armadio, ne fece scivolare la porta scorrevole, spinse da parte i mantelli che vi erano appesi e vi entrò. I mantelli e i cappelli neri mandavano un forte odore di muffa. Reith riuscì a dominare un senso di nausea e richiuse l'anta, lasciando una sottile fessura attraverso cui guardare nella stanza. Passò del tempo senza che succedesse niente. Poi il sorvegliante Pnumekin tornò nella sala e si fermò, con espressione pensosa. L'ampia tesa del cappello nero ombreggiava il viso austero, dai lineamenti classici e regolari. Reith pensò che tutti gli altri esseri umani che erano stati assorbiti dalle razze dominanti su Tschai avevano finito con l'assumerne le caratteristiche fisiche: i Sub-Dirdir erano assurdi e sinistri, i Sub-Chasch rozzi e brutali, i Sub-Wankh venali e supercivilizzati. Ma l'essenza umana, tranne forse nei Sub-Dirdir Immacolati, era rimasta pressoché intatta. Comunque, i Pnumekin non si erano trasformati esteriormente, attraverso millenni di convivenza coi Pnume, ma avevano

mutato il carattere: la loro psiche si era alterata, e apparivano remoti e irreali come spettri. La creatura che stava nella sala, e che Reith non riusciva a considerare

"umana", rimase immobile, senza mutare espressione, ma era troppo lontana dall'armadio per sperare di sopraffarla cogliendola di sorpresa. La prolungata immobilità cominciava a far sentire i suoi effetti: Reith, tutto intorpidito, cambiò cautamente posizione, producendo un leggero fruscio. Col cuore in gola guardò il Pnumekin, ma questi, assorto nei suoi pensieri, continuò a restare immobile e impassibile. In quel momento la porta di roccia si aprì ed entrò un altro Pnumekin, uno dei quattro che aveva denunciato la scomparsa della "merce". I due si ignorarono, come d'abitudine, e dopo un po' il nuovo venuto disse a bassa voce, come parlando tra sé: — Non si riesce a trovare la merce. Sia il corridoio sia il camino sono stati esplorati a fondo.

Il sorvegliante non rispose.

Dopo un lungo silenzio, l'altro riprese a parlare. — Non può esserci sfuggito. O non è stata fatta la consegna, o è scappato attraverso un passaggio che noi non conosciamo. Non ci sono altre alternative.

— Ho preso atto delle informazioni — disse allora il sorvegliante. —

Bisogna istituire posti di controllo a Livello Ziad, a Zud-Dan-Ziad, allo Svincolo Sei Ferstan, allo Svincolo Lul-Lil e alla Stazione Eternità.

— Così sarà fatto.

Attraverso un ingresso invisibile dal punto in cui si trovava Reith, entrò

nella sala un Pnume. I due Pnumekin lo ignorarono, mentre Reith lo esaminò con grande curiosità. Era il primo Pnume che riusciva a vedere distintamente, dopo la fugace visione nei sotterranei di Tera. Aveva la statura di un uomo medio e, malgrado il grande mantello nero che l'avvolgeva, risaltava la sua magrezza. Il solito cappello nero gli nascondeva gli occhi. La faccia, di colore giallognolo, era inespressiva. La mascella era un insieme di organi respiratori, fonici e masticatori, fra i quali si celava la bocca piccolissima. Le articolazioni delle gambe si piegavano in modo opposto a quelle degli

uomini: a vederlo avanzare, sembrava che indietreggiasse. I piedi, lunghi e sottili, erano nudi e chiazzati di nero e di rosso. Tre dita arcuate picchiettavano il pavimento come le dita della mano di un uomo nervoso che tamburella su un tavolo. Finalmente, il sorvegliante aprì bocca per dire, col solito tono distaccato e assente: — Quando al posto di una merce che dovrebbe essere consegnata si trova solo un sacco vuoto, viene a verificarsi una situazione anormale. Corridoio e camino sono stati esplorati a fondo. La merce non è

stata consegnata oppure è fuggita attraverso un passaggio di cui noi ignoriamo l'esistenza.

Silenzio. Poi, con voce sommessa, il Pnume disse: — Non è possibile effettuare la verifica della merce. La possibilità che tale passaggio nascosto esista è ammissibile, al di sopra di Qualità Dieci e al di là della portata dei miei segreti. — Per i Pnume, "segreto" significa all'incirca un insieme di nozioni che solo persone di un determinato ceto o classe potevano conoscere. — Potremmo chiedere delucidazioni al Guardiano di Sezione.

— Allora — disse il secondo Pnumekin, con insospettata curiosità — la merce era di qualità speciale?

Il Pnume tamburellò con le dita dei piedi sul pavimento, con la delicatezza di un pianista. — È destinata a Eternità. Si tratta di una creatura proveniente dal pianeta-umano contemporaneo. Abbiamo deciso di impossessarcene.

Reith, sempre chiuso nell'armadio, si domandò perché non avessero preso prima quella decisione. Si bilanciò sulle gambe intorpidite e, quando tornò a guardare attraverso la fessura, il Pnume era scomparso. I due Pnumekin erano rimasti e stavano impassibili, in silenzio, sempre ignorandosi a vicenda.

Passò del tempo. Quanto, Reith non avrebbe saputo dirlo, ma si sentiva sempre più a disagio, intorpidito: aveva i crampi alle gambe, ma temeva di far rumore cambiando posizione. Aspirò a fondo e fece appello a tutta la pazienza di cui disponeva.

I due Pnumekin presero a parlare, bisbigliando, a lunghi intervalli, senza guardarsi, come se parlassero all'aria. Reith riuscì ad afferrare solo qualche

brandello di frase. — ... La condizione del pianeta-umano... è

sconosciuta... barbari... vivono sulla superficie come Gzhindra... merce di valore... invisibile...

Ricomparve il Pnume, seguito dal Guardiano: questi era più alto e più

magro, e camminava a passi lunghi come una volpe. Portava una borsa di cuoio rettangolare, che appoggiò con delicata precisione su un banco, a un metro dall'armadio dove stava nascosto Reith. Rimase poi a lungo assorto nei suoi pensieri e, dopo un momento, il silenzio fu rotto dal secondo Pnumekin.

— Quando il gong segnala la consegna di una merce, il sacco è sempre pesante. Un sacco vuoto è motivo di perplessità. È evidente che la consegna non è stata fatta, o che la merce è riuscita a fuggire attraverso un passaggio segreto, noto solo oltre Qualità Dieci.

Il Guardiano allungò le mani verso le cerniere della borsa di cuoio. I due Pnumekin e l'altro Pnume osservarono con molto interesse i cristalli del muro.

Aperta la borsa, il Guardiano ne trasse una cartelletta di morbida pelle azzurra e, dopo averla aperta con reverente cura, ne sfogliò il contenuto, esaminando gli intrichi di linee colorate che ricoprivano i fogli. Dopo aver lungamente esaminato il tutto, disse con una voce così roca e sommessa che Reith ebbe difficoltà a sentire: — Esiste un antico passaggio di Qualità Quattordici. Si snoda per novecento metri in direzione nord, poi scende ed entra in Jha Nu.

I Pnumekin non fecero commenti, mentre l'altro Pnume disse:

— Se la merce è entrata in Jha Nu, può attraversare la galleria pensile, scendere per Orna Cinque nel Grande Superiore Laterale, poi svoltare per la Salita Blu o anche nella Panoramica Zhu e raggiungere così il *ghaun*. Per i Pnume, *ghaun* erano le zone selvagge esposte al vento e alle intemperie, e il termine stava a indicare genericamente la superficie di Tschai.

Il sorvegliante domandò: — Come possiamo ritenerci al sicuro dai Dirdir se

un segreto di Qualità Quattordici è noto a un *ghian?*

Ghian, per i Pnume, erano gli abitanti del *ghaun.*

— Le circostanze non sono chiare — disse il Pnume Guardiano. — Un esame del passaggio fornirà esatte informazioni.

Poco dopo, i cinque Pnumekin lasciarono la sala, mentre i due Pnume rimasero immobili e rigidi come insetti. Poi anche il primo Pnume se ne andò, con quella sua caratteristica andatura, e rimase solo il Guardiano. Reith si domandò se non valesse la pena di tentare una sortita per sopraffarlo, ma si trattenne. Se i Pnume possedevano la forza straordinaria delle altre creature che lui conosceva, cioè i Phung, si sarebbe trovato in enorme svantaggio. E non poteva nemmeno sperare di ricorrere alle minacce: ignorava il carattere dei Pnume, ma riteneva che le loro reazioni fossero diverse da quelle umane. Il Guardiano infilò la cartelletta nella borsa, poi si girò lentamente a ispezionare tutti gli angoli della stanza. Pareva che stesse in ascolto... Infine, muovendosi con insolita rapidità, prese la borsa e si avviò verso la sporgenza del muro. Reith, affascinato, lo seguì con lo sguardo. Il Guardiano sollevò un piede e, con la massima delicatezza, toccò tre piccole protuberanze. Una parte della parete scivolò

su se stessa, rivelando una cavità in cui il Guardiano infilò la borsa. La parete si richiuse e il Guardiano uscì dalla sala.

3

Reith, visto che non c'era più nessuno, uscì dall'armadio, camminando a fatica, intorpidito dalla prolungata immobilità. Esaminò il muro, che pareva compatto anche nel punto in cui l'aveva visto aprirsi pochi istanti prima. Questo provava l'abilità e la precisione di cui erano capaci i Pnume. Si chinò, toccò le tre protuberanze, e la roccia tornò a scivolare su se stessa. Reith afferrò la borsa e, dopo aver esitato un attimo, la aprì e ne estrasse la cartelletta. Poi andò a prendere nell'armadio una scatola piatta che aveva all'incirca il peso e le dimensioni della cartelletta, e la infilò

nella borsa. Ripose il tutto nella cavità, premette le tre sporgenze, e la parete tornò solida e compatta come prima.

Stringendo al petto la cartelletta, che era evidentemente un oggetto raro e prezioso per i Pnume, Reith cercò di formulare un piano. Se riusciva a evitare di essere catturato e trovava il modo di decifrare la scrittura dei Pnume, poteva sperare di risalire alla superficie. Si trattava comunque di speranze molto vaghe.

Prese dall'armadio un mantello e un cappello, che indossò sperando di poter essere scambiato per un Pnumekin. Il cappello gli era troppo piccolo ma, a furia di strappi, riuscì a calarselo sulla fronte. Vista l'abitudine di quegli strani esseri di ignorarsi a vicenda, non era troppo azzardato illudersi che nessuno si sarebbe interessato a lui che, dal canto suo, avrebbe usato ogni cautela. Infilò la cartelletta dentro la giacca e si avviò

lungo il corridoio intonacato di bianco, badando a mettere un piede esattamente davanti all'altro, come aveva visto fare ai Pnumekin. Il corridoio sfociò, dopo un lungo tratto, in un'ampia galleria sovrastante un salone lungo e largo, da cui saliva un brusio sommesso. Il pavimento di quel locale era sei metri al di sotto della galleria; alle pareti erano appese mappe e tavole con ideogrammi, e al centro stavano gruppi di bambini pnumekin: Reith aveva sotto gli occhi un'aula scolastica. Tenendosi nell'ombra, poté farsi una chiara idea dell'ambiente, senza timore di venire scoperto. Vide tre gruppi di venti bambini, ciascuno composto di maschi e femmine. Come gli adulti, anche i bambini portavano mantello e cappello neri. I loro visetti pallidi avevano i lineamenti fini e delicati, ma l'espressione era così seria e intenta da sembrare quasi comica. Nessuno parlava: fissando seri il vuoto, i piccoli scolari marciavano ritmicamente, seguendo con tutta probabilità le regole di un'esercitazione o di un gioco. I bambini erano sorvegliati da tre donne pnumekin, di età indefinita, vestite al solito modo, ma più basse del normale o col viso più arcigno.

I bambini continuavano a camminare avanti e indietro, e il silenzio era rotto solo dal loro scalpiccio. Reith pensò che nella scuola non avrebbe potuto trovare niente di utile e guardò a destra e a sinistra nella galleria. Un'apertura ad arco portava in una seconda galleria, che dava su un locale ancora più ampio dell'aula. Era un refettorio, come dimostravano i tavoli e le panche raggruppate al centro. Per il momento, c'erano solo due Pnumekin, seduti a notevole distanza l'uno dall'altro, intenti a mangiare cereali. A quella vista,

Reith si accorse di avere fame anche lui. Ma un rumore lo distrasse: stavano sopraggiungendo due Pnumekin, uno dietro l'altro. Reith sentì il proprio cuore battere così forte che temette di essere tradito dal rumore. Chinò testa e spalle, e si avviò imitando come meglio poteva l'andatura dei Pnumekin. I due lo raggiunsero e lo sorpassarono, ignorandolo, gli occhi fissi nel vuoto.

Un po' rinfrancato, Reith continuò a camminare finché si trovò in uno slargo, dal quale si diramavano tre corridoi. Una scala intagliata nella roccia viva portava al piano inferiore.

I corridoi erano deserti e poco illuminati. Reith rimase un po' incerto, in preda a una stanchezza che rasentava la disperazione. Senza l'aiuto di un Pnumekin, le carte di cui si era impossessato erano inutili. Inoltre, aveva fame. Senza riflettere oltre, si avviò verso la scala e, affidandosi alla provvidenza, cominciò a scendere. La scala terminava in una stanzetta adiacente al refettorio; attraverso un ampio portale, si accedeva alla cucina. Reith vi si affacciò cautamente. C'erano alcuni Pnumekin che lavoravano davanti ai tavoli, certo intenti a preparare il pranzo per i bambini della scuola.

Reith si ritrasse a malincuore e s'infilò in un corridoietto laterale, illuminato da fioche luci incastrate nel soffitto. Dopo pochi metri, il corridoio faceva una brusca svolta, e Reith venne a trovarsi improvvisamente sull'orlo di un pozzo. Dal fondo saliva il mormorio dell'acqua corrente, e Reith pensò che quella doveva essere la fogna dove venivano gettati gli avanzi di cucina. Si fermò un momento, per decidere da che parte andare, poi tornò nella piccola anticamera, dove scoprì un andito che portava in una dispensa, piena di cassette, sacchi e scatolame. Reith esitò, pensando che la dispensa doveva essere frequentata sovente dal personale di cucina. Uno scalpiccio che andava avvicinandosi lo indusse a nascondersi nella dispensa: stavano arrivando i bambini. Evidentemente era l'ora della refezione. Reith andò ad acquattarsi dietro una pila di scatoloni, che l'avrebbero nascosto alla vista di chiunque fosse entrato nella dispensa. Sentendosi momentaneamente al sicuro, Reith si rilassò. Trasse dalla giacca la cartella e aprì la copertina di pelle blu. Le pagine erano di bellissima pergamena e i dati erano segnati con estrema cura e precisione, in nero, rosso, marrone, verde e celeste. Ma tutto quell'intrico di linee non gli diceva niente: le didascalie erano scritte in caratteri indecifrabili, e Reith si decise a richiudere la cartelletta con un sospiro e a infilarla di

nuovo sotto la giacca.

Intanto i bambini erano arrivati e, dopo aver preso una scodella dalle pile poste su una mensola, stavano entrando nel refettorio.

Reith li osservava da una fessura tra due mucchi di scatole, con la bocca arsa e lo stomaco contratto per la fame. Frugò in un sacco: conteneva bacche del pellegrino essiccate. In uno scatolone trovò gallette secche e gommose, nutrienti, forse, ma poco invitanti. Un altro scatolone vicino a lui conteneva dei tubetti di una sostanza nera, untuosa e rancida, acida al gusto. Doveva essere un condimento. Reith rinunciò a fare altre ricerche e tornò a guardare gli scolari che si avvicendavano davanti alla mensola. Quando furono entrati tutti nel refettorio, Reith vide che erano rimaste ancora alcune scodelle e qualche bottiglia. Allora agì d'istinto: uscì dalla dispensa tenendosi curvo, andò al banco, prese una scodella e una bottiglia e tornò poi di corsa nel nascondiglio. Nella scodella c'erano una minestra di bacche del pellegrino e acini che parevano d'uva, fettine di carne bianca e due gambi di verdura simile al sedano. Nella bottiglia c'era una birra leggera, ma molto effervescente, di un piacevole sapore amarognolo. Attaccato al collo della bottiglia, c'era un sacchetto contenente sei cialde rotonde, che Reith scartò dopo averle assaggiate, trovandole disgustose. Divorò invece il contenuto della scodella e della bottiglia, congratulandosi con se stesso per aver agito con prontezza e decisione... Stava finendo di mangiare quando arrivarono al banco di servizio altri sei scolari, seri e compunti. Sbirciando fra le pile dello scatolone, Reith vide che si trattava di sei femmine. Cinque presero una scodella e una bottiglia ciascuna e si avviarono verso il refettorio. La sesta, trovando il banco vuoto, si fermò perplessa. Reith la osservava con senso di colpa: era stato lui a rubarle il pranzo.

Passarono cinque minuti, durante i quali la scolara continuò a rimanere immobile e silenziosa davanti al banco vuoto. Finalmente, due mani invisibili le misero davanti una scodella e una bottiglia. La ragazzina prese il tutto e scomparve a sua volta nel refettorio.

Reith cominciava a innervosirsi. Si alzò deciso a risalire le scale e a infilare uno dei tre corridoi, nella speranza di incontrare un Pnumekin isolato, ma in quel momento gli scolari cominciarono a uscire dal refettorio, uno per uno, in silenzio, diretti all'aula. Per ultime, uscirono cinque ragazzine che parevano

identiche come manichini usciti dalla fabbrica; alte, magre, con la pelle del colore e della consistenza della carta, sopracciglia scure ad arco, lineamenti regolari. Come tutti lì sotto, anche le ragazzine indossavano i mantelli e i cappelli neri, che contribuivano ad aumentare la leggerezza e la snellezza dei loro corpi.

Refettorio e dispensa rimasero finalmente vuoti, e Reith uscì svelto dal nascondiglio dirigendosi verso le scale. Fece appena in tempo, perché dalla cucina uscì uno dei cuochi per andare in dispensa. Se Reith avesse tardato un solo momento, sarebbe stato scoperto. Col cuore in gola, si avviò su per le scale, ma si fermò bruscamente dopo pochi gradini. Dall'alto veniva un leggero scalpiccio. Reith si irrigidì. I passi si avvicinavano. Su uno degli scalini superiori comparve il piede nero e rosso di un Pnume, poi l'orlo fluttuante di un mantello. Reith batté in ritirata, fermandosi indeciso ai piedi delle scale. Dove poteva nascondersi? Si guardò intorno in preda al panico. Nella dispensa c'era il cuoco, intento a vuotare un sacco di bacche del pellegrino. Nell'aula c'erano gli scolari, la cucina era piena di Pnumekin... Non gli restava che una scelta: il refettorio. La sala era vuota, fatta eccezione per l'ultima ragazzina che aveva ricevuto il pranzo in ritardo e che adesso stava mangiando silenziosamente e composta, seduta a uno dei tavoli centrali. Reith andò a sedersi in un angolo appartato, ben sapendo che il suo travestimento non avrebbe retto a un esame attento. Passarono alcuni minuti nel più completo silenzio. La ragazza indugiava sbocconcellando le cialde che doveva trovare particolarmente gustose e, quando le ebbe terminate, si alzò avviandosi all'uscita. Reith abbassò la testa, ma il suo fu un gesto troppo brusco e improvviso. La ragazzina si voltò di scatto a guardarlo, ma la lunga consuetudine all'impassibilità ebbe la meglio sulla curiosità. Dopo una rapida occhiata distolse lo sguardo. Ma aveva visto, sapeva. Rimase per un attimo immobile, con un'espressione stupita e incredula, poi si lasciò sfuggire un sommesso gemito di terrore e fece per fuggire di corsa. Reith le fu addosso con un balzo. Le chiuse la bocca con una mano, sussurrando: — Sta' buona. Non fare rumore. Hai capito?

Lei si limitò a fissarlo con occhi pieni di terrore. Reith le diede uno scrollone. — Non fare rumore, hai capito? Fa' segno di sì con la testa. Lei chinò la testa con riluttanza, e Reith le tolse la mano dalla bocca. —

Ascolta — bisbigliò — sta' bene attenta. Sono un uomo della superficie. Mi hanno rapito e portato quaggiù. Sono riuscito a scappare, e adesso voglio tornare alla superficie. Mi senti? — Lei non rispose.

— Mi hai capito? Rispondi! — E tornò a scrollarla.

— Sì.

— Puoi aiutarmi a tornare in superficie?

Lei abbassò lo sguardo sul pavimento. Reith si guardò attorno: se arrivava uno dei cuochi, era perduto. E il Pnume che stava scendendo le scale dov'era andato? E la galleria... Reith se n'era scordato. La galleria girava tutto intorno alle stanze sottostanti, e di lassù chiunque poteva vedere quello che stava succedendo. Con un brivido di angoscia, Reith scrutò le ombre della galleria. Nessuno stava guardando, ma era troppo pericoloso continuare a starsene lì. Afferrata la ragazzina per un braccio, le disse: — Andiamo, e ricordati di stare zitta! Altrimenti sarò costretto a farti del male.

La spinse verso l'ingresso. La zona era deserta e dalla cucina veniva il rumore delle stoviglie. Il Pnume era scomparso.

— Sulle scale! — ordinò Reith in un soffio.

La ragazza fece per protestare, e Reith si affrettò a chiuderle la bocca con la mano, mentre la sospingeva verso la scala. — Sali! Fa' come ti dico e non ti farò del male.

— Vattene — mormorò lei con un fil di voce.

— È proprio quello che voglio — rispose Reith. — Solo che non so dove andare.

— Io non posso aiutarti.

— Dovrai farlo per forza. Sali, svelta!

Lei si voltò di scatto e corse su per i gradini, così leggera che sembrava volare. Reith, colto di sorpresa le corse dietro, ma la ragazzina aveva già

infilato un corridoio. Correva in preda alla disperazione, e Reith la inseguiva altrettanto disperato. Dopo una ventina di metri, riuscì a raggiungerla. Si guardò intorno e constatò con sollievo che il corridoio era deserto. — Vuoi morire? — le sibilò nell'orecchio.

— No!

— E allora fa' quello che ti dico io — disse Reith, in tono minaccioso, augurandosi di essere riuscito a convincerla. L'espressione desolata dei grandi occhi neri della scolaretta gli dimostrò che le sue minacce non erano andate a vuoto.

— Cosa vuoi che faccia? — mormorò la ragazza.

— Prima di tutto, portami in un posto isolato e tranquillo, dove non venga nessuno.

Lei si avviò rassegnata lungo il corridoio. — Dove mi porti? — chiese Reith, sospettoso.

— Nel posto delle punizioni.

Poco dopo la ragazzina svoltò in un corridoio laterale che finiva quasi subito in una stanza circolare. Toccò due sporgenze lisce sul muro, che scivolò su se stesso. Entrò per prima e Reith la seguì. Poi la ragazza girò

un interruttore, accendendo una luce fioca.

Si trovavano sull'orlo di un pozzo su cui si protendeva il braccio di una gru, a cui era appesa una corda.

Reith guardò la ragazza, che ricambiò lo sguardo silenzioso, con espressione mista di paura e d'indifferenza. Era talmente immobile che lui temette di averle procurato uno shock tanto violento da farla uscire di senno. Mentre la fissava, si tolse con gesto distratto il cappello che gli stringeva la fronte. Quel gesto parve riscuotere la ragazzina, che disse: —

Perché ti sei levato il cappello?

— Perché mi fa venir mal di testa.

Lei distolse lo sguardo fissando gli occhi nel buio del pozzo. — Cosa vuoi da me? — domandò poi con voce sommessa.

— Che tu mi porti il più presto possibile alla superficie. La ragazza non rispose, e Reith pensò che non avesse sentito. Cercò di guardarla negli occhi, ma lei voltò la faccia. Reith le tolse il cappello: il pallido viso della ragazza pareva irreale, e la bocca sottile tremava di paura. La scolara era più anziana di quanto facesse pensare la figuretta avvolta nel mantello, ma Reith non avrebbe saputo dire quanti anni aveva. I lineamenti erano così fini e regolari da non poterli descrivere, se non per sottolineare il pallore e la tristezza. I capelli cortissimi e ricciuti aderivano al cranio come un berretto. Reith la giudicò anemica e nevrotica, umana eppure non-umana, femminile eppure asessuata.

— Perché l'hai fatto? — mormorò lei.

— Così, per curiosità.

— È un gesto troppo intimo — protestò la ragazza, coprendosi la faccia con le mani.

Reith non aveva tempo da perdere col suo pudore, e disse: — Voglio che tu mi porti alla superficie.

— Non posso.

— Perché?

Silenzio.

— Hai paura di me? — le mormorò Reith con dolcezza.

— Non tanta quanta del pozzo. Vuoi gettarmici dentro?

Reith si sforzò di parlare con voce minacciosa. — Sono un fuggiasco, un disperato pronto a tutto. Voglio risalire in superficie.

— Non oso aiutarti — mormorò, lei, decisa, guardando la gru. — Gli *zuzhma katschai* mi punirebbero. Laggiù c'è un buio terribile. Qualche volta la corda viene tagliata e chi è appeso scompare per sempre. Reith non sapeva cosa rispondere. Interpretando nel senso peggiore il suo silenzio, la ragazza continuò: — Anche se volessi aiutarti, come potrei? Conosco solo la strada che dalla Salita Blu porta a un'uscita, ma non potrei andarci a meno di dichiararmi Gzhindra, e tu saresti subito catturato.

— E allora guidami verso un'altra uscita.

— Non ne conosco altre. Sono segreti che non vengono rivelati alle persone del mio livello.

— Vieni qui alla luce e dai un'occhiata a questo — le disse Reith, estraendo la cartelletta e aprendola.

La ragazza guardò, si lasciò sfuggire un gemito soffocato e cominciò a tremare. — Cos'è?

— Una cosa che ho preso ai Pnume.

— Ma sono le Carte Principali! Non ho più scampo... mi getteranno nel pozzo.

— Ti prego di non complicare le cose semplici — disse Reith. —

Esamina le carte e cerca una strada che porti alla superficie. Quando mi avrai accompagnato all'uscita, sarai libera di tornare indietro e nessuno si accorgerà di quello che è successo.

Lei lo fissava con sguardo attonito.

— Cosa ti succede? — domandò Reith, scuotendola per le spalle.

— Ho visto i segreti — mormorò lei, sbigottita.

Reith non aveva tempo da perdere per delle fisime che gli parevano assurde. — E va bene, hai visto le carte. Ormai il guaio è fatto. Adesso torna a guardarle e trova una strada che porti in superficie. La ragazza assunse un'aria

così strana che Reith si domandò se non fosse davvero impazzita, o se, tra i tanti Pnumekin che abitavano quel mondo sotterraneo, la malasorte non gli avesse fatto incontrare un soggetto emotivamente instabile. Lei lo guardò per la prima volta con aria sicura e interessata.

— Sei un *ghian* — dichiarò.

— Certo, vivo sulla superficie.

— Com'è? Terribile?

— Cosa? La superficie di Tschai? Be', ha i suoi difetti.

— Adesso sono costretta a diventare una Gzhindra.

— Molto meglio che vivere qua al buio.

— Devo salire nel *ghaun* — continuò lei.

— Più presto ci andremo, meglio sarà. Su, esamina le carte. Indicami dove siamo.

— Non posso guardare! — gemette lei. — Non ne ho il coraggio.

— Andiamo! — esclamò brusco Reith. — È solo un pezzo di carta.

— Solo un pezzo di carta? Ma se brulica di segreti! Segreti di Classe Venti. La mia mente è troppo meschina.

Temendo che cadesse in preda a un attacco isterico, Reith si sforzò di parlarle con dolcezza. — Per diventare Gzhindra devi risalire in superficie; per arrivarci bisogna trovare un'uscita, e più segreta è, meglio è. Quindi, disponendo delle carte segrete, siamo fortunati.

Lei si calmò ed ebbe perfino il coraggio di lanciare una rapida occhiata alla cartelletta.

— Come l'hai avuta?

— L'ho presa a un Pnume — rispose lui, mettendogliela sotto il naso. —

Sai leggere?

— Sì, me l'hanno insegnato. — Si chinò sulle carte, per ritrarsene subito con uno scatto.

Reith si costrinse alla pazienza. — Non hai mai visto prima d'ora una carta come questa?

— Io sono al Livello Quattro e conosco i segreti della Classe Quattro. Ho visto mappe di Classe Quarta. Queste sono di Classe Venti.

— Però sei in grado di leggere quello che c'è scritto, vero?

— Sì — ammise a malincuore. — Ma non oso. Solo un *ghian* può

pensare di leggere un documento così importante... E, per di più, lo hai rubato.

— Cosa faranno i Pnume quando scopriranno che non c'è più? La ragazza girò la faccia verso il pozzo. — Buio, buio, buio. Precipiterò per sempre nel buio.

Reith cominciava a non poterne più. Rendendosi conto che la ragazza seguiva solo le proprie idee, cercò di spostare la sua attenzione sulla mappa.

— Cosa significano i colori?

— I livelli e i piani.

— E questi simboli?

— Le porte e i passaggi, gli anditi segreti, gli incroci, le salite, le uscite, i posti di osservazione.

— Fammi vedere dove ci troviamo adesso.

Sebbene ancora riluttante, lei si chinò a guardare. — No, non questo foglio.

Torna indietro... ancora... ancora... Ecco! — Indicò un punto, badando a non sfiorare la carta col dito. — Qui. Il segno nero indica il pozzo. La linea rossa il bordo.

— Indicami la via più breve per risalire alla superficie.

— Dovrebbe essere... lasciami vedere.

Reith sorrise tra sé: era riuscito a distrarla e a farle dimenticare le sue paure superstiziose.

— L'uscita della Salita Blu è qui. Per arrivarci, bisognerebbe seguire questa deviazione e salire su questa rampa segnata in giallo. Ma è una zona molto frequentata, con posti di controllo. Ti arresterebbero subito, e arresterebbero anche me, ora che ho visto i segreti.

Il problema della colpa e della responsabilità si affacciò alla mente di Reith, che si affrettò a scaricarlo. La sua vita era ormai sconvolta e, come una malattia, il suo sconvolgimento aveva contagiato anche la ragazza, che ormai non vedeva altra soluzione che quella di cercare di cavarsela alla meglio.

— Come hai fatto ad arrivare qui, dal *ghaun?* — domandò lei, guardando Reith.

— Mi ci hanno calato gli Gzhindra in un sacco. Io sono riuscito a liberarmi prima dell'arrivo dei Pnumekin, e spero che questi finiranno col persuadersi che gli Gzhindra hanno calato un sacco vuoto.

— Ma se scoprono che mancano le Carte Principali, sapranno che sei qui. Nessuno di noi oserebbe mai toccarle. Gli *zuzhma katschai*, gli antichi abitanti, i cui antenati ebbero origine dalla roccia e dal suolo, non si daranno mai pace finché non saremo morti.

— Questo mi rende ancora più impaziente di fuggire.

— Ormai — dichiarò con ingenuo candore la ragazza — è quello che desidero anch'io. Non voglio finire nel pozzo.

Reith rimase un attimo a osservarla, meravigliato dal fatto che lei non

dimostrava di serbargli rancore. Forse considerava quanto successo alla stessa stregua di una calamità naturale, contro cui era inutile protestare e lamentarsi. A Reith pareva già di notare un lieve cambiamento nel suo modo di fare. Ora la ragazza esaminava le carte con tranquilla sicurezza e gli indicò un punto segreto con una Y marrone. — Questa è l'uscita alle Palizzate, dove si effettuano gli scambi commerciali coi *ghian*. Non sono mai arrivata fin là.

— Credi che potremo arrivarci?

— Impossibile. È il punto più pericoloso, poiché si apre verso il territorio dirdir, e gli *zuzhma katschai* lo tengono sempre sotto strettissima sorveglianza.

Reith indicò un'altra Y. — Anche questa è un'apertura alla superficie?

— Sì, ma se sono convinti che tu sei qui e cerchi di scappare, bloccheranno tutte le uscite — osservò lei. — Questa... questa... questa... e questa — spiegò indicando i punti sulla carta.

— Allora dovremo recarci in una zona più lontana, in un altro settore.

— Non conosco gli altri settori.

— Guarda sulle carte.

Lei ubbidì, facendo scorrere l'indice lungo le linee colorate, senza tuttavia osare ancora toccare il foglio. — Ecco, qui c'è un passaggio segreto: Classe Diciotto. Corre dal corridoio là fuori a Parallelo Dodici e dimezza la strada. Poi potremmo seguire uno dei passaggi che portano ai moli dove caricano le merci.

Reith si alzò e tornò a calzarsi il cappello sulla fronte. — Dimmi, posso passare per un Pnumekin?

— Hai una faccia strana — osservò lei, fissandolo con indifferenza — e hai la pelle scura degli abitanti della superficie. Prendi un po' di polvere e spargitela sulla faccia.

Lui ubbidì, sotto lo sguardo inespressivo della ragazza. Chissà a cosa stava

pensando. Aveva detto che ormai era diventata una Gzhindra, ma non pareva che se ne addolorasse troppo. Oppure era tutta una finta, e in realtà stava tramando qualcosa ai suoi danni? D'altra parte, anche se così

fosse stato, Reith non avrebbe potuto biasimarla: l'aveva costretta a seguirlo, a fare cose che lei riteneva proibite... non poteva esigere che fosse leale con lui. Così pensando, non le toglieva gli occhi di dosso.

— Perché mi fissi così? — chiese la ragazza.

Reith le porse la cartelletta. — Tieni. Nascondila sotto il mantello, così

nessuno la vedrà.

— No!

— Avanti!

— Non oso. Gli *zuzhma katschai*...

— Su, nascondi le carte sotto il mantello — insistette Reith, senza alzare la voce. — Non dimenticare che non ho niente da perdere e che non indietreggerò davanti a nessun ostacolo, pur di risalire in superficie. Lei si decise a prendere la cartelletta con palese riluttanza e, voltando le spalle a Reith, aprì il mantello e la nascose.

— Andiamo — mormorò poi con un sospiro. — Se ci prendono siamo perduti. Non avrei mai immaginato che sarei diventata una Gzhindra!

Aprì la porta e sbirciò nella stanza circolare. — Via libera. Ricordati di camminare silenziosamente e di stare ben dritto. Dovremmo attraversare il Crocevia Fer, che sarà certo affollato. Inoltre, gli *zuzhma katschai* sono sempre in giro ovunque: se ne incontriamo uno, fermati e cerca di tenerti nell'ombra, con la faccia al muro. È l'usanza, in segno di rispetto. Non fare movimenti bruschi e tieni ferme le braccia.

Attraversò la stanza circolare e s'infilò nel corridoio. Reith la seguì a pochi passi, facendo del suo meglio per imitare l'andatura e il portamento dei Pnumekin. Era riuscito a dare le carte alla ragazza, ma anche così era alla sua

mercé. Lei avrebbe potuto chiedere aiuto al primo Pnumekin in cui si fossero imbattuti e sperare nella pietà dei Pnume... La situazione era imprevedibile.

Percorsero quasi un chilometro, salirono una rampa, scesero verso uno dei passaggi principali. A intervalli di sei metri circa, si aprivano alcuni cunicoli nella roccia e, alla fine del passaggio, c'era uno slargo che portava al Crocevia Fer, una vasta caverna esagonale, il cui soffitto era sorretto da una dozzina di pilastri di marmo levigato. Intorno le celle in cui sedevano alcuni Pnumekin che scrivevano su grossi libri e parlavano, nel loro solito modo lento e svagato, con altri Pnumekin fuori delle celle. Lei gli lanciò un'occhiata, poi guardò in modo significativo il Pnumekin che stava in mezzo alla stanza: un uomo altissimo, scarno, che aveva l'aria di essere all'erta. Reith si nascose dietro un pilastro, tenendo gli occhi fissi sulla ragazza che, in apparenza, era impassibile come una statua. Reith però era certo che stava pensando agli eventi che avevano sconvolto la sua esistenza incolore. La vita di tutti e due dipendeva dalle reazioni di lei di fronte alla paura del pozzo e a quelle della superficie di Tschai. Lei si avvicinò lentamente a Reith e gli si pose accanto, all'ombra del pilastro. Fino a quel momento, almeno, era chiaro che aveva optato per la vita in superficie contro le tenebre del pozzo.

— Quell'uomo al centro — spiegò — è il Sorvegliante d'Ascolto. Questa, almeno, è la traduzione approssimativa del termine *gol'eszidra.* Vedi come osserva tutto e tutti. Nulla gli sfugge.

Reith rimase a lungo a guardare il Sorvegliante d'Ascolto e ogni momento che passava si sentiva sempre meno propenso ad attraversare la stanza. — Non conosci un'altra strada per arrivare ai moli? — domandò

alla ragazza.

Lei ci pensò su per un momento, poi rispose: — Credo che ce ne sia una che passa attraverso le sale di lavoro, ma è molto più lunga e incontreremmo altri Sorveglianti d'Ascolto.

— Uhm — fece Reith, continuando a guardare il sorvegliante al centro del crocevia. — Guarda — aggiunse dopo un po' — hai notato che si gira in tutte le direzioni, a intervalli regolari? Quando volta la schiena dalla nostra parte, io mi precipito dietro il prossimo pilastro, e tu mi seguirai. Così fecero e,

approfittando di tutte le volte che il Pnumekin si girava dalla parte opposta, passarono da pilastro a pilastro. Ormai restava solo una breve zona allo scoperto. Mentre pensavano al da farsi, un Pnume entrò nella sala, e la ragazza sussurrò spaventata a Reith: — Il Critico Silenzioso... Sta' attento. — Poi si voltò, abbassando la testa. Il Pnume si fermò a una ventina di metri da Reith che, imitando la ragazza, si era voltato chinando la testa. Ancora pochi passi e avrebbero raggiunto l'estremità nord del crocicchio. Reith si sentì percorrere da un lungo brivido: non ce la faceva più a restare fermo dietro il pilastro. Con la sensazione di avere addosso lo sguardo di tutti i presenti, avanzò allo scoperto. A ogni passo tendeva le orecchie, sicuro che qualcuno avrebbe dato l'allarme. Il silenzio cominciava a farsi opprimente, e solo con uno sforzo enorme Reith riuscì a non voltarsi per guardare indietro. Raggiunse l'imbocco del corridoio e solo allora azzardò una cauta occhiata... Il suo sguardo incontrò quello del Pnume. Col cuore che gli batteva da scoppiare, Reith girò la testa e riprese a camminare. — Corri — mormorò alla ragazza che lo precedeva di qualche passo... — Cerca di trovare il corridoio di Classe Diciotto.

Lei si voltò a guardarlo sbigottita. — Il Critico Silenzioso è ancora troppo vicino. Non posso correre. Se mi vedesse, penserebbe che mi comporto in modo indecoroso.

— Al diavolo il decoro! — esclamò Reith. — Cerca di trovare l'ingresso al più presto.

La ragazza accelerò il passo, seguita da Reith che, dopo una cinquantina di metri, si arrischiò a guardare indietro. Nessuno li seguiva. Il corridoio formava una biforcazione, e lei si fermò. — Credo che si debba voltare a sinistra — disse — ma non ne sono sicura.

— Guarda la carta.

Con palese riluttanza, lei socchiuse il mantello ed estrasse la cartelletta. Ma, non avendo il coraggio di aprirla, la tese a Reith che si mise a sfogliarne il contenuto, finché la ragazza non ebbe trovato la carta che cercava. Mentre lei esaminava il labirinto di linee colorate, Reith guardava verso l'imbocco del corridoio: laggiù, dove il corridoio sfociava nel Crocevia Fer, era apparsa una figura nera. Coi nervi tesi fino allo spasimo, Reith sollecitò la ragazza. —

Sbrigati!

— Sì, a sinistra — confermò lei. — Poi proseguiremo fino al Punto dueuno-due, che sarebbe questo segno blu. Stile Venti-Quattro. Aspetta, che leggo cosa significa... Ah, ecco, sono i punti dove bisogna premere: tre... uno... quattro... due. Il Punto due-uno-due è un tratto a piastrelle celesti, che si trova a duecentocinquanta passi da qui.

— Svelta — la incitò Reith — arriva qualcuno.

Lei si voltò a guardare e rimase a bocca aperta per lo spavento. — Uno *zuzhma katschai*!

Il Pnume stava avanzando lentamente, con la particolare andatura della sua razza, e Reith pensò che non dimostrava una gran fretta: forse non li stava cercando... S'incamminò, sforzandosi di muoversi come i Pnumekin, spingendo avanti la ragazza. Mentre procedevano, lei contava i numeri segnati alla base del muro.

— Settantacinque... ottanta... ottantacinque... — Reith si voltò a guardare. Adesso c'erano due sagome nere nel corridoio. Un secondo Pnume era comparso come per incanto. — Centonovantacinque... duecento... duecentocinque...

Il tratto a piastrelle celesti, che il tempo aveva ricoperto di una lucida patina rossastra, si trovava a trenta centimetri da terra. La ragazza lo esaminò, alla ricerca dei quattro punti, e li premette: comparve la sagoma di una porta, che si aprì scivolando nel muro.

— È Classe Diciotto — mormorò la ragazza cominciando a tremare. —

Non dovrei entrare.

— Il Critico Silenzioso ci sta seguendo.

Lei mandò un gemito di terrore e varcò la soglia. Si trovarono in un corridoio stretto, semibuio, in cui stagnava un leggero odore di rancido, lo stesso odore che Reith aveva percepito quando si era nascosto nell'armadio.

La porta si richiuse. La ragazza aprì una finestrella e sbirciò attraverso uno spioncino. — Sta arrivando il Critico. Certo ci sospetta di condotta indecorosa e vuole punirci... No! Sono due! Ha chiamato il Guardiano. —

Se ne stava irrigidita dalla paura, con l'occhio incollato allo spioncino, e Reith fremeva per l'impazienza. — Cosa fanno?

— Stanno esaminando il corridoio. Non capiscono come mai siamo scomparsi.

— Muoviamoci. Non possiamo restare qui ad aspettare.

— Il Guardiano conosce sicuramente l'esistenza di questo , corridoio... Se entrano...

— Non pensarci, vieni.

Reith si avviò, e la ragazza gli tenne dietro. Camminarono in fretta per un bel tratto, ma lei si stancò e, a poco a poco, rallentò, continuando nel frattempo a voltarsi indietro.

— Sono entrati — mormorò dopo un poco.

Anche Reith si voltò. La porta era aperta e, sulla soglia, si stagliavano i due Pnume, che rimasero immobili per un istante, come strane bambole nere, poi si fecero avanti.

— Ci hanno visto — disse la ragazza con disperata rassegnazione. —

Finirò nel pozzo... Tanto vale che andiamo loro incontro in tutta umiltà...

— Mettiti contro il muro e non muoverti — le intimò Reith. —

Aspettiamo che arrivino qua. Dopo tutto, sono solo due.

— Non puoi fare niente contro di loro.

Reith non fece commenti. Raccolse una pietra che era caduta dalla parete della roccia, e rimase fermo in attesa.

— Non puoi fare niente — ripeté lei, gemendo. — Dimostrati umile, arrendevole...

I Pnume stavano procedendo rapidamente e, quando furono arrivati a dieci metri dai due, si fermarono. Per mezzo minuto, nessuno si mosse. Poi il Critico Silenzioso sollevò il braccio sottile e, tendendo un dito ossuto, ordinò: — Tornate indietro.

Reith non si mosse. Anche la ragazza restò immobile, con la testa china e la bocca aperta.

— Tornate indietro — ripeté il Pnume, con la sua voce roca e sommessa. La ragazza avanzò barcollando di qualche passo; Reith rimase fermo. I Pnume lo fissavano esasperati. Si scambiarono qualche rauco sussurro, e infine il Critico ripeté per la terza volta: — Tornate indietro!

E il Guardiano aggiunse: — Tu sei la merce che non abbiamo trovato alla consegna.

Il Critico Silenzioso si fece avanti, allungando il braccio. Reith scagliò la pietra con quanta forza aveva e lo colpì in pieno sulla faccia ossuta. Si udì

uno scricchiolio, e il Pnume arretrò fino ad appoggiarsi al muro, sollevando in modo strano e incomprensibile prima una gamba, poi l'altra. Il Guardiano si avventò con un grido roco.

Reith fece un salto indietro strappandosi di dosso il mantello e avvolgendolo intorno alla testa del Pnume. Questi sulle prime parve non accorgersene e continuò ad avanzare a braccia tese, poi cominciò a rotolare su se stesso battendo i piedi. Reith si mosse cauto, avanzando di lato, cercando di trarre profitto da quel momentaneo vantaggio. Il Critico Silenzioso stava sempre addossato al muro e guardava la scena con apparente indifferenza. Reith afferrò un braccio del Guardiano: era duro e solido come un tubo di ferro. L'altro braccio roteò verso di lui, e due dita adunche gli graffiarono una guancia, ma Reith non se ne accorse neppure. Partì a testa bassa e spinse il Guardiano contro il muro. Il Pnume rimbalzò

contro di lui, e Reith tentò di colpirlo con violenza al viso, gelido e duro.

Intuendo che quella creatura era dotata di una forza sovrumana, Reith capì

che doveva evitare che l'altro lo afferrasse. L'unica speranza di salvezza era di cercare di sopraffarlo ricorrendo a qualche trucco. Colpendolo a mani nude, si sarebbe spaccato le ossa senza risultato. Il Guardiano avanzava lentamente, con quello strano passo dovuto alle giunture delle ginocchia che si piegavano all'indietro. Reith si gettò a terra e allungò una gamba, nel tentativo di fargli lo sgambetto. Vi riuscì, e l'altro cadde di schianto. Reith si rialzò prontamente, temendo un attacco da parte del Critico, ma questi continuava a restare addossato alla parete e seguiva le fasi dello scontro come uno spettatore indifferente. Quel contegno incomprensibile distrasse per un attimo Reith, permettendo al Guardiano di afferrarlo a una caviglia con le lunghe dita dei piedi. Allungando poi l'altra gamba e sollevandola, il Pnume cercò di afferrarlo per la gola. Reith lo colpì alla biforcazione delle gambe, con lo stesso risultato che se avesse colpito la biforcazione di un albero. Le lunghe dita gli strinsero il collo. Reith afferrò la gamba, la torse, fece leva, e il Pnume fu costretto a rivoltarsi bocconi. Reith gli fu subito sopra e, afferratagli la testa, la torse all'indietro con un unico, violentissimo strattone. L'osso, o membrana che fosse, resistette per un po' come un elastico teso, poi si spezzò. Il Guardiano rimase a terra, contorcendosi in preda a violentissime convulsioni. Poi, come per miracolo, riuscì ad alzarsi, con la testa ciondoloni, avanzò barcollando finché non andò a sbattere contro il Critico Silenzioso, che scivolò a terra, dove rimase immobile. L'altro gli ricadde addosso. Morti? Sì... Reith li guardò incredulo, erano davvero morti tutti e due.

Ansimando, andò ad appoggiarsi al muro per riprendere fiato Aveva la faccia segnata dai lunghi graffi del Guardiano e gli dolevano tutte le parti del corpo in cui il Pnume l'aveva colpito. Ma i Pnume erano morti, e questa era la cosa più importante.

In tutto quel tempo, la ragazza era rimasta immobile, come in trance. Reith le si avvicinò e le toccò una spalla. — Su, sei viva.. Siamo vivi.

— Hai la faccia tutta insanguinata.

Reith si ripulì la faccia con l'orlo del mantello, prima di andare a esaminare i cadaveri. Facendo uno sforzo su se stesso li perquisì, senza però trovare nulla d'interessante.

— È meglio proseguire — disse poi.

Senza rispondere, la ragazza si avviò a passo lento.

— Sei stanca? — le domandò lui.

— No.

Camminarono ancora per un poco, e Reith ripeté la domanda. — No —

rispose di nuovo lei.

Reith ribatté: — Io invece sì. Riposiamoci un momento. — Si lasciò

cadere a terra con un gemito, e lei lo imitò, mantenendosi però a debita distanza. Non aveva fatto commenti sull'accaduto e sembrava essersi completamente dimenticata dell'incontro drammatico con i due Pnume. Reith trovava sorprendente il suo modo di agire. Eccola lì, calma e impassibile, almeno in apparenza, dopo che la sua vita regolata e monotona era stata improvvisamente sconvolta e il suo futuro presentava solo una serie di minacciosi interrogativi.

— Perché mi guardi così? — domandò lei, con dolcezza.

— Pensavo che, date le circostanze, mi sembri stranamente impassibile. Seguì un lungo silenzio e finalmente la ragazza disse: — Io galleggio sulla corrente della vita: come posso chiedere dove mi porterà? Sarebbe un'impresa esigere qualcosa, o fare delle scelte: l'esistenza, dopotutto, è un privilegio concesso a pochi.

— A pochi? — ripeté Reith. — Come sarebbe a dire?

— Non so... forse la vita nel *ghaun* è diversa — cercò di spiegare lei, tormentandosi le dita in preda a un evidente disagio. — Da noi, nei rifugi, le donne-madri generano dodici volte e ne sopravvivono meno della metà... Ho sentito dire che tutte le donne del *ghaun* sono donne-madri. È

vero? Io non riesco a crederci. Se tutte generano dodici volte e anche solo la metà finiscono nel pozzo, il *ghaun* sarebbe sovrappopolato. Mi sembra

impossibile. — Dopo un momento di silenziosa riflessione, concluse: — Io sono contenta perché non sarò mai una donna-madre.

— Come puoi esserne sicura? — domandò Reith, sempre più perplesso.

— Sei ancora giovane.

Lei fece una smorfia. — Non vedi? Ho l'aspetto di una donna-madre? Le donne-madri hanno il petto e i fianchi sporgenti. Non sono così anche quelle *ghian?* Dicono che siano i Pnume a decidere quali debbano essere donne-madri; le portano al nido, dove esse giacciono nel buio e generano.

— Sole?

— No, insieme alle altre madri.

— E i padri?

— I padri non servono. Nei rifugi sono al sicuro, non c'è bisogno di protezione.

Reith cominciava ad avere dei sospetti. — Sulla superficie — si limitò a dire — le cose vanno in modo diverso.

Lei si protese, con un'espressione così viva e attenta che stupì Reith. —

Mi sono sempre chiesta com'è la vita su nel *ghaun.* Chi sceglie le donnemadri? Dove vanno a generare?

Reith eluse la domanda. — È una faccenda complessa. Un giorno o l'altro te la spiegherò, se riusciremo a sopravvivere. Intanto, non conosco ancora il tuo nome. Io sono Adam Reith.

— Nome? — ripeté lei perplessa. Nel linguaggio umano universale di Tschai, "nome", "identità" e "tipo" si traducevano con la stessa parola. —

Sono una femmina.

— D'accordo. Ma il tuo nome proprio... il tuo nome personale?

— Negli elenchi — spiegò lei — le persone sono disposte per gruppo, area e zona. Io appartengo al Gruppo Zith, Area Athan, Zona Pagaz, e ho il numero duecentodieci.

— Zith Athan Pagaz duecentodieci. Zap duecentodieci. Non è un gran che, come nome, ma ti si addice.

Il tono scherzoso di Reith la lasciò indifferente. — Dimmi come vivono gli Gzhindra.

— Non li conosco bene. Li ho visti nella zona deserta ai margini della città dove vivono, poi mi hanno narcotizzato e rapito. Al risveglio, ero chiuso in un sacco. Non so altro di loro. Ma non credo che facciano una bella vita.

Zap 210 disse: — In fondo, sono persone, non animali selvatici. Reith non seppe cosa dire. Quella ragazza era talmente ingenua e sprovveduta che qualsiasi spiegazione non poteva far altro che spaventarla e confonderla. — Vedrai che sulla superficie non vivono solo gli Gzhindra

— si limitò a dire — ma molte altre persone.

— È strano — fece lei, come se parlasse tra sé. — Tutt'a un tratto la mia vita è cambiata. Gli altri si chiederanno dove sono e qualcun altro farà il mio lavoro.

— Che lavoro facevi?

— Insegnavo il decoro ai bambini.

— E nelle ore libere?

— Coltivavo cristalli nel Quarto Spalto Est.

— Hai amici?

— Solo amiche. È indecoroso parlare con gli uomini.

— E allora sarà anche indecoroso stare qui a parlare con me. Zap 210 non rispose. Forse, pensò Reith, fino a quel momento non ci aveva pensato e

adesso doveva giudicarsi una donnaccia. — Sulla superficie — le disse — si vive in modo diverso, forse anche indecoroso, a volte. Te ne renderai conto se riusciremo ad arrivarci. Aprì la cartelletta blu, e Zap 210 si ritrasse involontariamente. Senza badarle, lui esaminò il groviglio di linee colorate.

— Mi sembra che questo sia il punto in cui ci troviamo adesso — disse dopo un attento esame. Zap 210 non rispose. Reith, stanco, dolorante, preoccupato, stava per rimproverarla per il suo disinteresse, ma si trattenne. Zap 210 non si trovava lì di sua volontà: era stato lui a costringerla a seguirlo, con le minacce, e quindi la ragazza non meritava né

critiche né rimproveri. Agendo come aveva agito, lui doveva assumersi le sue responsabilità nei confronti di Zap. Trasse un profondo sospiro e con tutta la pazienza di cui era capace disse, indicando la carta: — Se non ho capito male, il corridoio porta a questo punto e sfocia in questa galleria segnata in rosa. Giusto?

Zap 210 diede un'occhiata al foglio. — Sì. È un tragitto segretissimo. Guarda: unisce Athan e Zaltra direttamente. Altrimenti bisognerebbe fare una lunga deviazione attraverso Fei'ery. Questo punto grigio è la nostra meta: sono i moli dove si carica e scarica tutta la merce proveniente dal *ghaun*. È impossibile passare per Fei'ery, perché bisognerebbe attraversare i dormitori e le aree dove si lavorano i metalli.

Reith fissava pensoso i cerchietti rossi che indicavano gli sbocchi all'esterno. — A guardare la carta sembrerebbero così vicini e facili da raggiungere! — esclamò.

— Saranno certamente sorvegliati.

— E questa lunga riga nera cos'è?

— È il canale dove navigano i barconi da carico, ed è la via migliore per uscire dalla Zona Pagaz.

— E questo punto verde?

Lei guardò, poi mandò un'esclamazione. — È la via per andare all'Eternità.

Un segreto di Classe Venti! — Si ritrasse e chinò la testa. Reith riprese a esaminare le carte. Dopo un po', accorgendosi che Zap 210

lo guardava, si voltò verso di lei che gli domandò: — Perché sei una merce tanto importante?

— Non lo so, e non sapevo di essere una "merce" — rispose lui, non del tutto sincero.

— Ti volevano per l'Eternità. Appartieni a una razza speciale?

— In un certo senso, sì. Sei pronta? — domandò, alzandosi faticosamente in piedi. — Potremmo andare.

Zap 210 si alzò senza far commenti, e i due si avviarono nel corridoio semibuio. Dopo un chilometro e mezzo, si trovarono davanti a un muro bianco, in cui si apriva una porta di ferro nero. Zap 210 guardò attraverso lo spioncino. — Sta passando un convoglio... C'è gente vicino — disse. —

Calati il cappello sugli occhi e bada di camminare adagio senza fare movimenti bruschi. — Tirò il catenaccio e aprì la porta. — Svelto, prima che qualcuno ci veda.

Entrarono in un ampio corridoio ben illuminato, dalle pareti di pegmatite, in cui erano incastonate delle tormaline che, in seguito a qualche trattamento speciale, mandavano una luminescenza rosa e azzurra. Zap 210 si avviò, con Reith che la seguiva a una certa distanza. Una cinquantina di metri davanti a loro procedeva un carro basso carico di sacchi, montato su pesanti ruote di ferro. Alle loro spalle si udiva un violento martellare accompagnato da uno stridio metallico, di cui Reith non capì l'origine.

Camminarono per circa dieci minuti. Incontrarono alcuni Pnumekin che, come era loro abitudine, distolsero lo sguardo, ignorandoli. La pegmatite levigata cedette bruscamente il posto a orneblenda nera, in cui spiccavano vene di quarzo bianco. Più avanti, il corridoio sfociava in un pozzo ovale che andava allargandosi, per terminare bruscamente sul bordo di una distesa nera, di cui non si vedeva la fine. Si avvicinarono all'orlo dello spiazzo: la distesa nera che si stendeva oltre un grande lago sotterraneo. Visto a quella distanza,

sullo sfondo completamente nero, un barcone da carico, ormeggiato a una cinquantina di metri, pareva sospeso nel vuoto.

Una dozzina di Pnumekin stavano caricando grosse balle sul barcone, silenziosi come sempre.

Zap 210 si ritrasse in una zona in ombra e Reith la seguì, andandole forse troppo vicino, perché la vide scostarsi con un gesto istintivo di fastidio. — E adesso? — le domandò.

Salirono sul barcone. — Seguimi, e non aprire bocca con nessuno.

— Sei sicura che ci lasceranno salire senza protestare?

— È normale che molti salgano sui barconi per abbreviare il tragitto fino alle gallerie più lontane.

— Tu l'hai mai fatto prima?

— No.

— Ma sai dov'è diretto il barcone?

— A Nord, nelle Aree. Non può andare da nessun'altra parte. Seguimi

— ripeté, dopo aver sbirciato nel buio. — Mi raccomando di camminare con decoro.

Si avviò lungo il molo, con gli occhi bassi, come se si muovesse in sogno. Reith la seguì.

Zap 210 si fermò all'altezza del barcone, tenendo gli occhi fissi nel vuoto, poi, come in trance, salì a bordo dirigendosi verso la parte completamente nascosta dal mucchio di balle.

Reith la imitò. I Pnumekin continuarono a lavorare senza degnarlo di un'occhiata e lui raggiunse Zap 210.

— Ce l'abbiamo fatta — mormorò con un sospiro di sollievo.

— Ma... — S'interruppe bruscamente. In fondo al molo era comparsa una figura nera, che stava ora avviandosi a passo lento verso il barcone. —

Un Pnume — sussurrò Reith. Zap 210 non aprì bocca.

Il Pnume si fermò davanti al barcone.

— Ci ha visti — mormorò Zap 210.

Reith si sentì perduto. Era ancora tutto pesto e indolenzito e si rendeva conto che non avrebbe potuto affrontare un'altra lotta.

— Sai nuotare? — domandò a Zap 210.

— No! — mormorò lei, fissando il vuoto con gli occhi pieni di terrore. Reith si guardò intorno, alla disperata ricerca di un'arma qualsiasi: un pezzo di legno, un sasso, un gancio, una corda. Ma non trovò niente. Il Pnume scomparve dalla visuale e, un momento dopo, sentirono lo scafo vibrare sotto il suo peso.

— Levati il mantello — bisbigliò Reith. E, così dicendo, si tolse il suo, vi avvolse la cartelletta e infilò il tutto in una fessura dello scafo. Zap 210

non si mosse.

— Levati il mantello!

Lei cominciò a tremare e a gemere. Reith le tappò la bocca con la mano.

— Sta' zitta e ferma! — sciolse i legacci che le chiudevano il mantello alla gola: avendo involontariamente sfiorato il mento della ragazza, la sentì

tremare. Le strappò di dosso il mantello e lo nascose insieme al suo. Lei era rimasta immobile, con le spalle curve. Se la situazione fosse stata diversa, Reith avrebbe riso di quella figuretta di adolescente quasi nascosta dal largo cappello nero. — Ascolta — le sussurrò — io scendo in acqua, e tu seguimi immediatamente. Appoggia le mani sulle mie spalle e tieni la testa fuori dell'acqua. Ma soprattutto bada di rimanere immobile. Vedrai che ce la caveremo.

Senza aspettare risposta, superò il parapetto e si lasciò scivolare nell'acqua nera. Zap 210 esitò solo per un attimo, poi lo seguì. Evidentemente aveva più paura del Pnume che dell'acqua. Immergendosi si lasciò sfuggire un'esclamazione soffocata. — Zitta! — sibilò Reith. Lei gli appoggiò le mani sulle spalle, poi, in preda al panico, gli si aggrappò al collo. — Non stringere così — le sussurrò lui. — Sta' tranquilla e abbassa la faccia.

Tenendosi sottobordo, Reith si spostò alla fiancata e si aggrappò a una forcella. A meno che qualcuno non si sporgesse oltre il parapetto, lui e la ragazza non potevano essere scorti. Passò mezzo minuto e Reith cominciava a sentirsi intorpidire le gambe. Zap 210 gli stava aggrappata alla schiena, col mento contro l'orecchio, tanto che lui la sentiva battere i denti. Il suo corpo sottile schiacciato contro quello di lui intrappolava piccole sacche d'acqua che s'intiepidiva e fluttuava via appena uno dei due faceva un movimento. Una volta, da ragazzino, Reith aveva salvato un gatto che stava per annegare, e anche quella bestiola gli si era aggrappata con disperato terrore, come faceva ora Zap 210, risvegliando in lui un forte senso di protezione. I loro corpi, gelidi, bagnati, tremanti emanavano lo stesso istinto elementare di sopravvivenza...

Silenzio, buio, freddo. I due ascoltavano... Dal ponte del barcone proveniva un rumore secco e leggero di piedi nudi dalle lunghe dita adunche. Il passo si fermò, riprese, indugiò cauto, poi tornò a fermarsi proprio sopra di loro. Sollevando lo sguardo, Reith scorse tre dita adunche aggrapparsi alla murata. Afferrò una mano di Zap, poi l'altra, e gliele fece posare sulla forcella, perché vi si aggrappasse. Una volta libero, si scostò

un poco, increspando l'acqua, per guardare meglio. Le dita adunche erano proprio sopra la sua testa. Ogni tanto cambiavano posizione, come se il Pnume cercasse il modo migliore di tenersi in equilibrio. Reith, vincendo il disgusto, allungò la destra e afferrò la caviglia sottile. Il Pnume mandò un grido soffocato e rimase sospeso per un attimo, quasi orizzontalmente sull'acqua, sorretto solo dalle dita dei piedi che non avevano lasciato la presa. Poi cadde in acqua.

Zap 210 si aggrappò a Reith. — Attento a non farti toccare, ti ucciderebbe.

— Sa nuotare?

— No di certo — rispose lei con voce tremante. — Pesa molto e affonderà.

— Montami sulla schiena, aggrappati al parapetto e issati a bordo — le ordinò Reith.

Zap 210 non se lo fece ripetere due volte. Gli salì in spalla e, un momento dopo, era a bordo. Reith si issò a sua volta, non senza fatica, e si lasciò cadere sul ponte, completamente spossato.

Quando si fu un po' ripreso, si rialzò e guardò cautamente verso il molo. I Pnumekin continuavano a lavorare come prima.

Reith si spostò in modo da essere protetto dal buio e si voltò a guardare Zap 210 che non si era mossa. Indossava una specie di camice che le si era incollato addosso rivelando le forme acerbe del suo corpo. Reith non poté

fare a meno di osservare che era molto graziosa.

— Levati quella roba e mettiti il mantello — le disse. — Starai più

calda.

Lei lo guardò con aria infelice e non si mosse. Reith cominciò a togliersi gli indumenti fradici, e Zap 210, dopo averlo guardato con lo stesso orrore con cui aveva guardato il Pnume, si voltò dall'altra parte. Alla fine si decise a indossare il mantello e armeggiò finché non si fu tolta il camice bagnato. Reith la guardò divertito.

Il ponte fu scosso da una lunga vibrazione: la barca stava muovendosi. Il molo si allontanava e pareva un'oasi di luce nel buio in cui stavano per immergersi. In lontananza, più avanti, brillava un lumicino azzurro, verso cui si diresse il barcone.

Reith e Zap 210 stavano per abbandonare la Zona Pagaz ed Eternità: davanti a loro c'erano le tenebre e le Aree Nord.

4

L'equipaggio era formato da due Pnumekin che stavano a prua, dove erano

sistemate una piccola dispensa e una cambusa, la cui fioca luce giallognola rappresentava tutta l'illuminazione di bordo. Oltre a Reith e a Zap 210

c'erano anche altri due passeggeri, così riservati e silenziosi che ci si accorgeva della loro presenza solo quando andavano a ritirare la razione in cambusa. A quanto risultò, il vitto, come il trasporto, era gratuito. Zap 210

non permise mai a Reith di andare in cambusa. Andava lei a prendere il cibo, quando non c'era nessuno. I viveri consistevano in focacce di bacche del pellegrino, frutta secca simile a prugne, tavolette di carne secca e piccole gallette friabili, dolci e salate, che Zap 210 trovava deliziose, ma che Reith assaggiò solo una volta perché gli lasciarono in bocca un sapore disgustoso.

Dopo un certo tempo il lago andò a mano a mano restringendosi fino a diventare un fiume che, a sua volta, diventò un canale sotterraneo, largo una ventina di metri. La barca avanzava senza rumore, spinta probabilmente da un motore elettrico. Sul soffitto a volta delle caverne, a tratti erano infisse lampade azzurre che dovevano servire da punti di riferimento al pilota automatico dell'imbarcazione. Appena il natante ne sorpassava una, ne compariva un'altra in lontananza. A lunghi intervalli c'erano dei piccoli approdi, che si aprivano al termine dei corridoi bui. Reith mangiava e dormiva... Aveva completamente perduto la nozione del tempo. La barca era diventata tutto il suo mondo, con le tenebre che la circondavano, l'acqua scura che scivolava sotto la chiglia e la costante presenza di Zap 210. Non avendo altro di cui occuparsi, Reith si dedicò al compito di esplorare il carattere della ragazza. Zap 210, dal canto suo, lo trattava con distacco, quasi temesse un'eccessiva intimità, sia pure superficiale. Gli sfuggiva più che poteva e si comportava con un riserbo che Reith considerò strano in una persona sprovveduta di ogni cognizione dei problemi sessuali, salvo pochi particolari distorti e alterati. Reith attribuì quel contegno a un istinto primordiale che si era risvegliato in lei. Ma con quale coraggio avrebbe potuto abbandonarla, così ingenua e innocente, una volta risaliti in superficie? D'altro canto, la prospettiva di impartirle lezioni di biologia umana lo metteva molto a disagio. Quanto al resto, Zap 210 si comportava con estrema naturalezza: mangiava e dormiva, e pareva che quel viaggio nelle tenebre non l'annoiasse minimamente. Anzi, passava ore e ore a guardare nel buio, come se davanti ai suoi occhi sfilassero affascinanti panorami. A volte

Reith le si avvicinava, e lei non mancava mai di ritrarsi istintivamente. Del resto, conversare con Zap 210 non era un passatempo molto divertente. La ragazza aveva dei preconcetti saldamente radicati circa la vita nel *ghaun:* aveva paura del cielo, del vento, della vastità degli orizzonti, del fievole chiarore bruno del sole. Le sue previsioni erano invariabilmente funeste: diceva che sarebbe stata uccisa da qualche barbaro armato di clava. Reith tentò di farle cambiare idea, ma incontrò solo diffidenza e incredulità.

— Ma credi proprio che non ne sappia niente, della superficie? — gli domandò lei, con freddo disprezzo. — Gli *zuzhma katschai* ne sanno più di chiunque altro. Loro sanno tutto. Sono il cervello di Tschai. Tschai è il corpo degli *zuzhma katschai.*

— E i Pnumekin quale ruolo svolgono?

— Le "persone"'? Molto, molto tempo fa, gli *zuzhma katschai* offrirono rifugio a un gruppo di abitanti della superficie: uomini, donne e donnemadri. Le "persone" ricambiavano il favore dedicandosi a levigare le pietre e a sfaccettare i cristalli. Gli *zuzhma katschai* li proteggevano, offrendo loro una vita tranquilla e pacifica: e così è stato per tutti questi anni.

— E sai qual è l'origine degli uomini?

— Vengono dal *ghian,* no? — rispose lei, con indifferenza.

— Non ti hanno mai parlato del sole, delle stelle e degli altri mondi esistenti nello spazio?

— Ci hanno insegnato quello che più desideriamo imparare: cioè il decoro e la buona condotta. E ormai è tutta roba che appartiene al passato!

— sospirò con rimpianto. — Come si meraviglierebbero gli altri, se mi vedessero ora!

A quanto pareva Zap 210 era preoccupata soprattutto perché, secondo il suo concetto, si era comportata in modo indecoroso.

Il viaggio continuava. Una luce azzurra compariva, minuscola e fievole in

distanza, si avvicinava, diventava vivida, la barca la superava e subito compariva un'altra luce. Reith cominciava a innervosirsi. L'oscurità era completa, fatta eccezione per la luce giallognola a prua. La voce femminile di Zap 210, più che la sua presenza, fantomatica e indistinta, cominciò ad agire sulla sua fantasia. Certe intonazioni gli parvero studiate, e percepì in esse una specie di provocazione erotica. Solo con grande sforzo, Reith riuscì a dominarsi, a ragionare. Come poteva provocarlo, Zap 210, se era completamente ignara dei rapporti tra maschio e femmina? Si sarebbe solo potuto pensare che si trattasse di impulsi del subconscio, dettati da una singolare perversione che la induceva a comportarsi in modo

"indecoroso"... Reith ricordava com'era morbido e vivo il suo corpo, quando gli si era aggrappata addosso, nell'acqua. Pensava al suo corpo acerbo messo in risalto dal camice fradicio e cominciava a temere che i suoi istinti potessero prendere il sopravvento sulla ragione. Zap 210 pareva assolutamente inconsapevole di tutto questo, e l'unica cosa in cui si dimostrava diversa da quella che era prima era la gran voglia di parlare. Chiacchierava per ore e ore, con voce bassa e monotona, di tutto quello che sapeva. Reith si rendeva conto che fino a quel momento la ragazza aveva condotto un'esistenza noiosa, meschina, monotona, senza mai uno sprazzo di allegria, di divertimento, di frivolezza. Forse lavorava di fantasia, ma lei non rivelò mai i propri pensieri. Giudicava i suoi simili dal

"decoro", e in questo era capace di impensabili sottigliezze. Conosceva la differenza esistente tra maschi e femmine, ma non doveva mai essersi chiesta il motivo. Reith giudicava tutto questo molto strano. Gli pareva che quel mondo sotterraneo fosse un'incubatrice di tutti i più diversi tipi di neurosi. Reith azzardò qualche domanda in merito ma, appena il discorso toccava certi tasti, Zap 210 si chiudeva in un implacabile silenzio. I Pnume erano riusciti a eliminare gli impulsi sessuali dei Pnumekin? Forse somministravano loro droghe, ormoni, sostanze capaci di eliminare la pericolosa tendenza a una successiva riproduzione? Reith azzardò qualche cauta domanda, e le risposte di Zap 210 furono così deludenti e prive di senso che Reith fu certo della sua assoluta ignoranza in materia. Zap 210 ammise che, di tanto in tanto, qualcuno trovava troppo noiosa la vita nei Rifugi. "Allora" aveva detto "viene inviato in superficie alla luce, coi venti che soffiano, le notti all'aperto, e non ha più il permesso di tornare. Io mi domando perché non ho tanta paura di

questo. Che avessi senza rendermene conto delle tendenze Gzhindra? Dicono che uno spazio così ampio crei distrazioni e faccia cambiare il carattere... E io non voglio."

"Be', per adesso non siamo ancora sulla superficie" aveva risposto Reith. Lei si era limitata a stringersi nelle spalle, come se la questione non fosse di grande interesse.

Quando lui le fece qualche domanda sul modo di riprodursi dei Pnume, scoprì che si trattava di una questione avvolta nel segreto più assoluto. La ragazza non sapeva neppure quanti fossero i Pnume.

— Io ne ho sempre visti pochi — disse. — Dicono che ce ne siano parecchi, ma stanno sempre nei Posti Oscuri, insieme ai loro oggetti preziosi.

— Quali oggetti?

Zap 210 fu vaga su questo punto. — Tschai ha una storia che si perde nella notte dei tempi. Gli *zuzhma katschai* sono molto meticolosi e hanno sempre registrato tutto. Considerano Tschai come una specie di grande museo, dove tutto, dagli alberi alle rocce, è un pezzo prezioso. Sul *ghian* ci sono tre razze diverse che hanno coperto il pianeta con le loro opere.

— Tre?

— Sì, sono i Dirdir, i Chasch e i Wankh.

— E gli uomini?

— "Uomini"? — ripeté lei, in tono dubbioso. — Non so, forse vengono anche loro da altri mondi. Se è così, sono quattro le razze estranee che vivono su Tschai. Ma, in passato, ce ne sono state anche altre, di cui si è

persa ogni traccia. Gli *zuzhma katschai* non accolgono né respingono nessuno: lasciano che vengano, osservano, sorvegliano. Ampliano le loro collezioni, riempiono i musei di Eternità. Compilano gli archivi. Reith cominciava a vedere i Pnume sotto una nuova luce. Era evidente che consideravano la superficie di Tschai come un grande palcoscenico su cui si

recitavano drammi che duravano millenni: le guerre tra Vecchi Chasch e Chasch Blu; l'invasione dirdir seguita da quella wankh; le varie guerre, battaglie, sconfitte, stragi; la costruzione di città, il loro lento andare in rovina, l'arrivo e la partenza di tanti popoli... Tutto questo spiegava l'indifferenza dei Pnume di fronte all'intrusione di tante razze. Dal loro punto di vista, esse arricchivano la storia di Tschai. A una domanda di Reith, Zap 210 rispose che a lei personalmente la storia non interessava, e Reith capì che considerava la vita come una monotona necessità, incolore e insipida, che andava sopportata per forza. La gioia era una cosa sconosciuta, mentre la paura era riservata solo alle cose sconosciute. Capì anche che la ragazza giudicava lui brutale, rozzo e imprevedibile: un essere da cui c'era da aspettarsi di tutto e la cui condotta era sempre indecorosa. "Povera creatura!" pensò Reith "così inoffensiva e incolore". Pure, ricordando il corpo morbido stretto al suo, nell'acqua, gli venivano dei dubbi. Le acque chete... Nel buio, senza altri pensieri che gli occupassero la mente, la sua fantasia galoppava creando immagini che lo eccitavano, mentre Zap 210, che oscuramente doveva intuire il tumulto che si agitava in lui, faceva di tutto per starsene appartata. Chissà cosa pensava.

Per passatempo, e per vedere le sue reazioni, Reith si mise a inventare delle favole, a raccontare storielle buffe, ma lei era come la principessa che non rideva mai, e sembrava che l'unico piacere della sua vita consistesse nello sgranocchiare quelle cialde bianche e friabili, che a Reith avevano lasciato la bocca amara. Ma la riserva di bordo era scarsa e, dopo un paio di giorni di navigazione, le cialde finirono, con grande dispiacere di Zap 210.

— Mangiamo sempre *diko*, noi... sempre. Dovevano essercene di più, in dispensa, per un viaggio così lungo. Qualcuno deve aver commesso un terribile sbaglio!

Reith non l'aveva mai vista accalorarsi così tanto. Restò a lungo irritata, di malumore, e Reith finì col domandarsi se per caso il *diko* non contenesse una droga regolatrice del comportamento, di cui ora la ragazza sentiva fortemente la mancanza.

Zap 210 rimase quasi sempre zitta per tre o quattro giorni, tenendosi sempre il più lontana possibile da Reith, come se lo ritenesse responsabile della mancanza di *diko*... Il che, a pensarci bene, era vero. Se lui non si fosse

introdotto con la forza nella sua esistenza grigia, lei avrebbe continuato la sua abituale routine e avrebbe potuto mangiare *diko* tutte le volte che ne avesse avuto voglia. Poi il cattivo umore cessò a poco a poco, e Zap 210 diventò più loquace: pareva che volesse essere rassicurata, protetta, che cercasse addirittura affetto. Così almeno pensava Reith, che trovava la situazione quanto mai assurda.

La barca continuava a navigare nelle tenebre, superando una luce azzurra dopo l'altra. Attraversarono una lunga serie di laghi sotterranei, passarono per caverne adorne di stalattiti, poi, per un periodo di almeno tre giorni, navigarono lungo un interminabile canale rettilineo, dove le luci azzurre erano distanziate di quindici chilometri l'una dall'altra. Il canale sfociava in un altro sistema di grotte, dove c'erano alcuni porticcioli che formavano isole di fioca luce giallastra nelle tenebre. Poi la barca si trovò

a navigare in un canale diritto. Ormai aleggiava nell'atmosfera la sensazione che il viaggio stesse per finire. I due uomini che formavano l'equipaggio si muovevano con maggior vivacità, e i passeggeri si spostarono da poppa a prua. Tornando dalla cambusa coi viveri, Zap 210

annunciò con aria depressa: — Siamo quasi arrivati a Bazhan-Gahai.

— E dove si trova?

— All'estremo margine dell'Area. Abbiamo fatto un viaggio molto lungo. — Poi aggiunse in un soffio: — È stato un periodo di pace. Reith notò che l'aveva detto con rimpianto. — Questo posto è vicino alla superficie? — domandò.

— È il centro commerciale per lo smistamento delle merci provenienti dalle Isole Stang e da Hedaijha.

— Ci siamo spinti molto a nord — constatò Reith, sorpreso.

— Sì, ma non è detto che gli *zuzhma katschai* non siano là ad aspettarci. Reith guardò ansiosamente verso la prossima luce-guida. — E perché

dovrebbero? — domandò.

— Non lo so. Forse non ci sono.

Luci azzurre, una dopo l'altra. Reith le guardava passare, in preda a una crescente tensione. Poi cominciò a sentirsi stanco e si mise a dormire. Quando si svegliò, Zap 210 disse: — Ecco là Bazhan-Gahai. Reith si alzò. L'acqua che si stendeva davanti alla barca non era più

completamente immersa nelle tenebre, ma rifletteva una debole luminescenza. Il tunnel si allargò con drammatica maestosità, e il barcone continuò ad avanzare, inesorabile come il fato. Le figure ammantellate si stagliavano a prua contro la luce dorata. Reith provava un senso di sollievo, quasi di esaltazione: quel viaggio iniziato nel gelo e nel terrore stava per terminare. Le pareti del tunnel, massicce sporgenze di roccia viva, cominciarono a essere visibili, illuminate da un lato, nell'ombra dall'altro. La luce dorata era come una foschia. Più avanti, oltre l'acqua immobile, si levavano altissime rupi bianche. Zap 210 si avvicinò in silenzio per fissare la luce con espressione rapita. Reith si era quasi dimenticato le sue fattezze: il visetto emaciato, il pallore, le ossa minute della mascella e della fronte, il naso diritto e la bocca smunta erano quali li ricordava, ma Reith scorse nel viso della ragazza una espressione nuova che non avrebbe saputo ben definire: tristezza, malinconia, paura e rassegnazione.

Il tunnel andava via via allargandosi. Davanti alla barca si stendeva ora un lago di forma irregolare. Passarono davanti a panorami di una bellezza irreale. Piccole isole rompevano la superficie dell'acqua; grandi colonne bianche, grigie e rosate s'innalzavano dal lago fino all'altissimo soffitto a volta. Un chilometro più in là, si cominciava a intravedere il porto, dominato da una gru protesa. Da un'apertura invisibile entrava nella caverna un fascio di luce dorata.

Reith provò una tale emozione che quasi non riuscì a parlare. — È la luce del sole! — esclamò alla fine, con voce rotta.

Il barcone filava verso il porto, e Reith esaminava le pareti della caverna, alla ricerca di una strada che portasse fino all'apertura verso l'esterno. — Se continui a muoverti, attirerai l'attenzione — sussurrò Zap 210.

— Guarda — ribatté lui, indicando una parete. — Là c'è un sentiero che porta

fino all'apertura.

— Certo.

Reith osservò il percorso di quel sentiero sulla parete. Gli parve che terminasse al porto, da cui ora il barcone distava solo quattrocento metri. Reith notò sul molo parecchie figure avvolte nei mantelli neri; non capì se si trattasse di Pnume o di Pnumekin. Erano là, in attesa, con un modo di fare che gli parve sinistro e contribuì ad aumentare il suo nervosismo. Reith si portò a poppa e guardò a destra e a sinistra. Poi disse a Zap 210:

— Fra un paio di minuti passeremo rasente quell'isolotto. Sbarcheremo lì: mi pare più sicuro del porto.

Zap 210 si strinse nelle spalle, con fare fatalista. L'isola, un contorto blocco di arenaria, era vicinissima. — Calati in acqua — disse Reith — ma cerca di non fare rumore e di non agitarla. Penserò io a tenerti a galla. Lei gli lanciò un'occhiata impenetrabile, ma ubbidì subito. Reith scivolò

subito dopo nell'acqua, badando a tener fuori la destra con cui teneva stretta la cartelletta blu. La barca si allontanò verso il porto. —

Appoggiami le mani sulle spalle — disse — e sta' attenta a tenere la testa fuori dell'acqua.

Il fondo del lago saliva sotto i piedi, e pochi attimi dopo si arrampicarono sull'isolotto. Ormai la barca aveva quasi raggiunto il porto. Le figure nere si avvicinarono e, dal modo di camminare, Reith capì che erano Pnume.

Dall'isola i due fuggiaschi raggiunsero a guado la riva, badando a tenersi nelle zone d'ombra. Così facendo, Reith sperava che nessuno potesse vederli dal porto. Circa trenta metri più sopra passava il sentiero che portava allo sbocco di superficie. Reith esaminò bene la roccia, che si rivelò a tratti franosa. Poi prese a salire, aggrappandosi alle sporgenze di agata e arrampicandosi sui macigni sporgenti. Un cupo suono di corno echeggiò sul lago. Zap 210 s'irrigidì istintivamente e Reith le domandò: —

Che cos'era?

— Dev'essere un richiamo... un avvertimento... A Pagaz non l'ho mai sentito.

Continuarono a risalire il pendio: benché i mantelli fradici intralciassero i loro movimenti appiccicandosi alle gambe, finalmente arrivarono al sentiero. Reith guardò in tutte le direzioni: non c'era anima viva. L'apertura sul mondo esterno distava solo cinquanta metri. Il corno risuonò per la seconda volta, più tetro e pressante di prima.

Ansimanti, incespicando di continuo, risalirono il sentiero. L'apertura era davanti a loro, potevano vedere il cielo grigio-dorato di Tschai, percorso da cumuli di nuvole nere. Reith si voltò a guardare per l'ultima volta il sentiero: abbacinato dalla luce del sole che gli batteva sulla faccia, attraverso le lacrime che gli riempivano gli occhi, ebbe solo una confusa visione di rocce e d'ombra. Il mondo sotterraneo tornava a essere remoto e sconosciuto. Reith prese per mano Zap 210 e la trascinò all'aperto. Lei uscì

con passo esitante dal varco e si guardò intorno cautamente. Si trovava a mezza costa di un pendio roccioso sovrastante un'ampia vallata. In lontananza, si stendeva una immensa distesa grigia: il mare. Dopo un'ultima occhiata alle sue spalle, Reith iniziò la discesa, seguito da Zap 210, impaurita ed esitante. D'un tratto Reith si fermò, si tolse il cappello nero e lo fece volare lontano. Poi prese quello di Zap 210 e, nonostante le indignate proteste della ragazza, gli fece fare la stessa fine. 5

Reith compì la discesa fino alla valle, nella luce bruno-dorata del sole, in uno stato di esaltante euforia. Si sentiva la testa leggera, libera da ogni torpore. Era tornato forte, agile e ottimista. Arrivava persino a provare un senso di affetto e di protezione per Zap 210. "Povera creatura" pensava vedendola pallida come un fantasma "deve sentirsi molto a disagio, qui all'aperto." La vedeva spostare di continuo lo sguardo dal cielo alle colline che fiancheggiavano la valle, e spingerlo fino all'orizzonte lontano da quello che, secondo i calcoli di Reith, doveva essere il Primo Mare. Raggiunsero il fondo della valle, dove scorreva poco lontano un fiumiciattolo tra ciuffi di scure canne rosse. Poco oltre, crescevano cespugli di piante del pellegrino, che fornivano il sostentamento ai viandanti di Tschai. Zap 210 osservò i baccelli grigi con aria scettica, non riconoscendo in essi le tavolette gialle, fatte con le bacche secche, che venivano importate nei Rifugi. Quando Reith gliene offerse, le mangiò con aria fatalistica e rassegnata.

— Hai nostalgia dei Rifugi? — le domandò lui.

— Ho paura — rispose lei dopo un breve silenzio. — Siamo visibili in ogni direzione. Forse gli *zuzhma katschai* ci stanno osservando dall'apertura. Può anche darsi che ci facciano inseguire dai cani della notte. Reith alzò gli occhi verso l'apertura, appena visibile dal punto in cui si trovavano, ma non notò nulla di sospetto: pareva che non ci fosse nessuno nella valle, oltre a lui e alla ragazza, ma non si fece illusioni. I mantelli neri rendevano invisibili gli abitanti del mondo sotterraneo, che forse stavano davvero spiando dall'apertura. Si alzò. — Muoviamoci, è quasi sera. Forse troveremo un villaggio in riva al mare.

Seguirono il corso del fiume che, dopo tre chilometri, si allargava impaludandosi. Lungo le sponde cresceva una densa foresta di enormi dyan, coi tronchi che si piegavano talvolta ad angolo. Reith ricordò di aver già visto una foresta come quella ed ebbe il sospetto che si trattasse di un bosco sacro dei Khor, cioè di quella gente, crudele e sanguinaria, che viveva sulle rive meridionali del Primo Mare.

La vista del bosco indusse Reith a fermarsi. Un incontro coi Khor sarebbe servito solo ad aumentare le paure che Zap 210 aveva del *ghaun* e delle sgradevoli abitudini dei suoi abitanti. Per il momento, non c'era nessun Khor in vista. Costeggiando la palude, Reith e la ragazza arrivarono su una piccola altura che sovrastava una distesa di fango nella quale andavano a morire le onde del Primo Mare. All'estrema destra e all'estrema sinistra, c'erano dei promontori di pietre franate, che si perdevano nella foschia del meriggio. A sud-est, forse non molto lontano, c'era il Karabas, dove gli uomini cercavano gli zecchini e i Dirdir davano loro la caccia. Reith osservò la costa cercando di orientarsi. Zap 210 guardava accigliata la distesa del mare, chiedendosi che cosa potesse riservarle il futuro. A circa un chilometro e mezzo in direzione sud-est, lungo la spiaggia, Reith notò un molo che si protendeva sottile nel mare oltre la distesa fangosa. Vi erano ormeggiate una dozzina di barche. Un'ondulazione del terreno nascondeva il villaggio a cui doveva appartenere il molo.

I Khor, oltre a essere ostili per carattere, seguivano norme di vita molto complicate, che non dovevano essere trasgredite. Non si perdonava uno straniero se le ignorava: le norme erano esplicite. Una visita ai Khor

rappresentava quindi un grosso rischio.

— Non oso affrontare i Khor — disse Reith, voltandosi dalla parte delle desolate colline. — Sivishe è molto lontana, verso sud. Dobbiamo per prima cosa raggiungere Capo Braise, dove troveremo un passaggio su qualche nave che scende lungo le coste occidentali. Non so come farò a pagare il biglietto, ma ci penseremo al momento giusto. Zap 210 lo fissava a bocca aperta. — Come? Vuoi portarmi con te?

Quella domanda chiarì a Reith il motivo della tristezza dimostrata dalla ragazza.

— Avevi forse qualche altro progetto? — le domandò.

— Credevo che volessi andare da solo.

— Abbandonandoti a te stessa? Non andresti molto lontano. Qui, in superficie, molti si comportano spesso in modo "indecoroso", e non credo che ti piacerebbe doverli affrontare.

— Oh...

— Sarà meglio che ci leviamo i mantelli — continuò Reith. — Attiriamo troppo l'attenzione. Non è consigliabile essere presi dagli Gzhindra.

— Ma io stessa sono una Gzhindra!

— Quando arriverai a Sivishe potrai pensarla in modo diverso... Se ci arriveremo, naturalmente. Comunque non credo che ci sarebbe utile comportarci da Gzhindra.

Si tolse il mantello. Zap 210 fece altrettanto, sebbene malvolentieri, e rimase in camice grigio.

Reith fece un fagotto dei mantelli. — Può darsi che di notte faccia freddo, e quindi ci conviene portarli con noi.

Prese la cartelletta blu, che per il momento costituiva solo un inutile bagaglio, e fece per gettarla via, ma poi ci ripensò e la infilò nel fagotto.

S'incamminarono lungo la spiaggia in direzione nord-est. Il bosco sacro divenne una macchia indistinta alle loro spalle. Carina 4269 era prossima al tramonto, e il pomeriggio si tingeva dei suoi colori più belli. Tuttavia, verso nord, un branco di nuvole viola e nere minacciavano uno degli improvvisi temporali di Tschai. Le nuvole si muovevano inesorabilmente verso sud, illuminate a tratti da lampi improvvisi. Il mare aveva assunto il cupo splendore della grafite. Poco oltre, proprio sotto il promontorio, si profilò un altro gruppo di alberi dyan. Un altro bosco sacro? Reith esaminò

il paesaggio, ma non scorse traccia di abitanti Khor.

Il bosco incombeva su di loro, coi tronchi protesi e il fogliame che si allargava come un enorme parasole. Era probabile che, oltre il promontorio, ci fosse un villaggio, ma per il momento loro due erano gli unici esseri viventi sotto quel cielo in parte nero, in parte dorato. Reith non espresse alcuno dei suoi timori a Zap 210, già abbastanza impaurita. L'esposizione al sole le aveva arrossato le guance. Con quella tunichetta grigia, sottile e leggera, con i riccioli che le scendevano sulla fronte e sulle orecchie, pareva molto diversa dalla pallida creatura vestita di nero, simile a una piccola strega, che Reith aveva incontrato nel refettorio di Pagaz... Sembrava persino un po' meno magra. La ragazza sentì lo sguardo di Reith fisso su di sé e disse, in tono di sfida: — Cos'hai da guardarmi?

— Oh, niente. Pensavo solo che mi sembri diversa dalla prima volta che ti ho visto. Diversa in senso migliore.

— Non so cosa significhi... Dici delle sciocchezze — rispose lei, brusca.

— Può darsi... Prima o poi ti parlerò della vita in superficie. Le usanze sono molto diverse e più complicate di quelle dei Rifugi... Forse anche più

"indecorose".

— Uhm... — fece Zap 210. — Perché andiamo verso la foresta? Non è

un posto proibito, come l'altra?

— Non lo so — rispose Reith, indicando le nuvole. — Vedi quelle strisce

nere, lassù? Vogliono dire pioggia. Sotto gli alberi staremo all'asciutto. Inoltre, tra poco farà buio e usciranno i cani della notte. Non abbiamo armi ma, arrampicandoci sugli alberi, potremo essere al sicuro. Lei non fece altri commenti.

Ormai i dyan li sovrastavano coi loro tronchi alti e contorti. Prima di addentrarsi nel folto, Reith e Zap 210 si soffermarono ad ascoltare, ma udirono solo il sibilo del vento che annunciava il temporale. Si avviarono cauti fra gli alberi. Il sole, filtrando tra gli squarci delle nuvole, illuminava a tratti il bosco coi suoi raggi color dell'oro brunito. Reith e Zap 210 passavano di continuo dalla luce all'ombra. I rami più

bassi distavano almeno trenta metri da terra e i tronchi erano disposti in modo tale che era impossibile arrampicarsi: il bosco avrebbe offerto dunque poco riparo, nell'eventualità che i cani della notte avessero fatto la loro apparizione.

Zap 210 si fermò improvvisamente, e Reith le chiese: — Hai sentito qualcosa?

— Niente — rispose la ragazza, tendendo però l'orecchio e guardandosi attorno. Il suo atteggiamento allarmò Reith: che cosa aveva potuto sentire Zap 210? Lui non aveva udito nulla.

Si rimisero in marcia, cauti e silenziosi come gatti, tenendosi nell'ombra. D'un tratto si aprì davanti a loro un largo viottolo libero da tronchi, ma ombreggiato da un tetto di fogliame che portava a una spianata circolare, dove c'erano quattro capanne e una bassa piattaforma centrale. I tronchi degli alberi che la circondavano erano stati lavorati in modo da raffigurare uomini e donne: su ciascun tronco era scolpita una coppia. Gli uomini avevano menti lunghi e appuntiti, fronti strette, zigomi e occhi sporgenti; le donne erano fornite di un lungo naso e sfoggiavano grandi sorrisi. Le pose, stilizzate e convenzionali, rappresentavano l'atto sessuale. Reith guardò con la coda dell'occhio Zap 210, che osservava perplessa quelle sculture. Era evidente che non ne comprendeva il significato e che pensava, probabilmente, che si trattasse di qualche esercizio sportivo o, più

genericamente, di una manifestazione di "condotta indecorosa". Le nuvole

coprirono definitivamente il sole e sulla radura calò il crepuscolo. Cominciarono a cadere le prime gocce di pioggia. Reith osservò attentamente le capanne: erano costruite secondo lo stile Khor, in mattoni scuri, col tetto conico di ferro nero. Erano quattro, disposte una di fronte all'altra, intorno alla radura, secondo i punti cardinali. Parevano vuote, e Reith si chiese a che cosa potessero servire.

— Aspetta qui — disse alla ragazza, avviandosi verso la capanna più

vicina.

Ascoltò: nessun rumore. Provò a spingere la porta, che si aprì senza difficoltà. Dall'interno esalava un odore greve di cuoio mal conciato, resina e muschio. Da una rastrelliera pendevano alcune dozzine di maschere di legno scolpito, identiche alle facce maschili scolpite sugli alberi. Al centro del locale c'erano due panche. Niente armi, niente indumenti, né oggetti di valore. Reith tornò da Zap 210, che stava ancora osservando con stupore e disgusto gli alberi scolpiti.

Una saetta attraversò il cielo, seguita dal rombo del tuono; subito dopo cominciò a piovere a dirotto. Reith prese per mano la ragazza e la trascinò

di corsa nella capanna.

— I Khor sono imprevedibili — disse Reith — ma non credo che verranno qui, in una notte come questa.

— E perché dovrebbero venire, notte o giorno che sia? — ribatté Zap 210. — Qui ci sono solo quei grotteschi danzatori sugli alberi. Credi che ai Khor piaccia venire a guardarli? I Khor assomigliano a quelle figure?

— No — disse Reith, rispondendo alla seconda domanda.

— Non sono così. Hanno la pelle gialla e sono molto ordinati e precisi. I lineamenti, però, corrispondono abbastanza, anche se le figure, come dici tu, sono grottesche. — Poi, cercando di ricordare alla meglio quello che gli aveva spiegato Anacho, continuò:

— Sono tipi strani, estremamente riservati, che si comportano in modo diverso di giorno e di notte. Ognuno di loro possiede due anime, così

almeno si racconta: e queste due anime si danno il cambio all'alba e al tramonto. Insomma, ogni corpo contiene due individui diversi. — Anacho gli aveva anche detto: "Sta' attento, i Khor sono estremamente permalosi: non rivolgere la parola a nessuno, non osservarli a lungo, a meno che non sia necessario. E, in questo caso, cerca di essere il più conciso possibile. La loquacità, secondo loro, è un delitto contro natura. Non far mai vedere che ti interessa una delle loro donne, e bada di non guardare i bambini: potrebbero sospettarti di malocchio. Ma, soprattutto, ignora i boschi sacri!

Come armi i Khor usano frecce di ferro che lanciano con estrema precisione".

Reith ripeté alla meglio quello che ricordava, mentre Zap 210 andava a sedersi su una panca.

— Sdraiati e cerca di dormire — le consigliò Reith.

— Col rumore che fa il temporale e con la puzza che ristagna qui dentro? Le case del *ghaun* sono tutte così?

— No, non tutte.

Reith andò sulla soglia: il brusco passaggio dalla luce all'ombra, dovuto al frequente succedersi dei lampi, dava l'illusione che le figure scolpite si fossero abbandonate a una frenetica danza erotica. Era probabile che Zap 210 finisse con l'incuriosirsi e facesse domande alle quali Reith non si sentiva ancora di rispondere... D'improvviso il picchiettio sul tetto cessò: non pioveva più e si sentiva solo il vento sospirare fra i dyan. Reith tornò nella stanza e, con tono che risuonò falso a lui stesso, disse:

— Adesso puoi riposare. Il temporale è passato e non c'è più rumore. Lei mormorò qualcosa che Reith non riuscì a capire, poi, invece di sdraiarsi, si alzò e andò a sua volta sulla soglia. — Sta arrivando qualcuno

— mormorò.

Reith le si avvicinò in fretta: in fondo alla radura c'era un individuo vestito secondo il costume Khor, ma Reith non riuscì a distinguere se si trattasse di un maschio o di una femmina. Lo sconosciuto si diresse verso la capanna che stava di fronte alla loro, e Reith mormorò alla sua compagna: — Sarà meglio che ce ne andiamo finché ne abbiamo la possibilità.

— No! No! — disse Zap 210 trattenendolo. — Arriva qualcun altro. Un secondo Khor entrò nella radura a guardare il cielo. Poco dopo, il primo Khor uscì dalla capanna, reggendo un palo a cui era attaccata una lanterna accesa. Il secondo individuo partì di corsa verso la capanna dove stavano nascosti Reith e Zap 210. Quello con la lanterna non gli badò. Appena il Khor ebbe varcato la soglia, Reith lo abbatté con un violento colpo alla nuca, ignorando le più elementari regole della cavalleria: in una simile circostanza, non era il caso di fare distinzione fra uomo e donna. Il Khor si afflosciò a terra, e Reith si chinò a guardarlo: era un maschio. Reith gli tolse il mantello, gli legò le mani e i piedi coi lacci dei sandali e lo imbavagliò con la manica della giacca. Poi, con l'aiuto di Zap 210, lo perquisì rapidamente: trovò due freccette, un pugnale e una borsa di zecchini, di cui si appropriò senza troppi complimenti. Zap 210 era tornata sulla soglia e guardava a bocca aperta. La prima figura apparsa era una donna: portava una maschera femminile e una tunica bianca, e stava ritta vicino al palo della lanterna, che aveva conficcato in un incavo vicino alla piattaforma centrale. Non sembrava affatto sorpresa per la sparizione dell'uomo che era entrato nella capanna.

— Andiamo, adesso che c'è solo la donna — sussurrò Reith a Zap 210.

— No... ne arrivano altri.

Tre individui comparvero nella radura, ognuno per proprio conto, e si avviarono verso le altre tre capanne. Poco dopo, uno dei Khor, in maschera e tunica femminile, uscì con palo e relativa lanterna, che andò a infilare in un altro incavo, rimanendo poi immobile come la prima figura apparsa, accanto alla piattaforma. Quindi uscirono gli altri due: indossavano maschere virili e tuniche bianche, uguali a quelle delle donne. Reith intuì a cosa doveva servire il bosco sacro. Zap 210 si limitava a osservare a bocca aperta.

Reith cominciava anche a sentirsi nervoso e preoccupato. Se le cose prendevano la piega che immaginava, Zap 210 avrebbe finito per restare

inorridita e turbata.

Comparvero poco dopo altri tre Khor. Uno di essi andò verso la capanna dove si trovavano loro due, e Reith tentò di sbarazzarsene come aveva già

fatto col primo Khor. Ma il colpo non fu preciso, e il Khor cadde con un gemito. Reith gli balzò immediatamente addosso e gli strinse il collo, finché il Khor non svenne. Poi lo legò allo stesso modo del primo e si impadronì della borsa di zecchini che aveva in tasca. — Non mi piace rubare — disse — ma gli zecchini servono più a me che a te. Zap 210, che non si era mossa dalla porta, emise un'esclamazione soffocata. Le donne, che adesso erano tre, si erano tolte la tunica: completamente nude, avevano cominciato a intonare una melodia senza parole, dolce, carezzevole, insistente. I tre Khor con la schiena virile giravano lentamente attorno alla piattaforma.

— Che cosa stanno facendo? — chiese Zap 210. — Perché mettono in mostra i corpi? Non ho mai visto una cosa simile!

— È un rito religioso — mormorò Reith. — Non guardare. Va' a riposarti: devi essere stanchissima.

Lei lo guardò un momento con aria insospettita. — Non hai risposto alla mia domanda. Sono molto imbarazzata. Non avevo mai visto nessuno nudo, prima. Tutta la gente dei *ghaun* è così... così indecorosa. Non mi piace! E anche il canto è fastidioso. Cosa fanno?

Reith cercò di imporsi, dicendo in tono autoritario: — Non è meglio che tu vada a dormire? Si tratta di riti noiosi.

— Oh, non mi annoio per niente! Mi stupisce che ci sia della gente così... così audace. Ma guarda... guarda gli uomini!

Reith sospirò e prese una decisione disperata. Trascinò Zap 210

all'interno e andò a prendere una maschera femminile.

— Mettila — ordinò.

— Perché? — domandò lei ritraendosi con disgusto.

Reith si nascose il volto dietro la maschera maschile. — Ce ne andiamo

— le disse.

Zap 210 non si mosse e continuò a guardare verso la piattaforma. Reith le fece fare dietrofront, le infilò la maschera e le mise in testa il cappello di uno dei Khor. Poi lui si mise l'altro.

— Ci vedranno — protestò Zap 210. — Ci daranno la caccia e ci ammazzeranno.

— Può darsi — disse Reith. — Comunque è meglio tagliare la corda. —

Sbirciò nella radura. — Va' tu, per prima. Gira dietro la capanna. Io ti seguirò.

Zap 210 lasciò la capanna. Il canto delle donne sulla piattaforma aveva assunto un ritmo insistente, frenetico. Anche gli uomini erano nudi. Reith raggiunse Zap 210 dietro la capanna, chiedendosi se i Khor si fossero accorti di loro. Il canto non si era interrotto. — Dirigiti verso il bosco senza voltarti — disse alla ragazza.

— Che stupidaggini! — protestò lei. — Perché dovrei voltarmi?

Si avviò verso il folto, seguita a pochi metri da Reith. Dalla capanna venne un grido di rabbia. Il canto si spense bruscamente, e seguì un silenzio carico di minaccia.

— Corri — sussurrò Reith, e tutti e due si misero a correre attraverso il bosco sacro gettando via i cappelli e le maschere. Alle loro spalle si sentivano grida e richiami, ma i Khor, impacciati forse dalla loro nudità, rinunciarono all'inseguimento. In seguito, infatti, Reith venne a sapere che, negli abitati, maschi e femmine khor indossavano vestiti identici, e che l'attività sessuale era considerata contro natura. L'atto della procreazione si effettuava nei boschi sacri, unico posto in cui era permesso mostrarsi nudi, con la faccia coperta da maschere e dopo speciali riti. Le maschere conferivano agli individui una nuova identità, e questo spiegava la teoria khor delle due

anime.

Finalmente Reith e Zap 210 uscirono dal bosco e si fermarono per riprendere fiato. La luna azzurra, a metà strada nel cielo, faceva filtrare i suoi raggi attraverso gli squarci delle nubi. In alcuni tratti il cielo era completamente sgombro.

— Cosa sono quei lumicini? — domandò Zap 210, indicando il cielo.

— Sono stelle — spiegò Reith. — Soli lontanissimi. Molti hanno una famiglia di pianeti. Uno di questi è la Terra su cui hanno avuto origine gli uomini: cioè i tuoi antenati, i miei e anche quelli dei Khor. La Terra è il mondo degli uomini.

— Come fai a sapere tutte queste cose?

— Un giorno o l'altro te lo spiegherò. Adesso non è il momento. — Si avvicinarono nella notte stellata. Qualcosa, forse il luogo o la circostanza, creò un particolare stato d'animo in Reith. Gli pareva di essere tornato giovanissimo e di passeggiare, di notte, su un prato della Terra, sotto le stelle, con una ragazza delicata e graziosa di cui era innamorato. Quella specie di estasi fu talmente forte che Reith prese la mano di Zap 210 e la tenne stretta nella sua. Lei lo guardò in modo strano, ma lo lasciò fare senza ribellarsi. Forse pensava che si trattasse di un'altra strana abitudine del *ghaun.*

Camminarono a lungo e, a poco a poco, Reith tornò alla realtà. Si trovava a Tschai, e la sua compagna... Lasciò a mezzo il suo pensiero, per un'infinità di motivi. Come se avesse intuito il cambiamento che era sopravvenuto in lui, Zap 210 liberò con un gesto brusco la mano: forse, per qualche istante, aveva sognato anche lei.

Proseguirono ancora in silenzio, e quando la luna azzurra fu proprio sopra di loro, arrivarono al promontorio di arenaria, alla cui base era scavata una nicchia naturale dove potevano ripararsi. Si avvolsero nei mantelli e si sdraiarono sulla sabbia, ma Reith non riusciva a dormire. Rimase supino, con gli occhi fissi al cielo, ad ascoltare il respiro leggero della ragazza. Anche lei era sveglia. "Perché" si domandava Reith "ho provato l'impulso di fuggire subito dal bosco sacro dei Khor, a rischio che ci uccidessero? Per proteggere

l'innocenza di Zap 210? Ridicolo." Si voltò

verso di lei e la vide col visetto pallido girato dalla sua parte.

— Non riesco a dormire — mormorò Zap 210. — Sono troppo stanca. Il *ghaun* mi fa paura.

— Talvolta fa paura anche a me — confessò Reith. — Preferiresti tornare nei Rifugi?

Come sempre, lei non diede una risposta diretta. — Non riesco a capire quello che vedo. Non riesco a capire neppure me stessa... Non avevo mai sentito canti come quello.

— Cantano musiche che non cambiano mai. Forse vengono dalla vecchia Terra — disse Reith.

— Ma erano in pubblico, senza vestiti. Fanno tutti così, qui in superficie?

— Oh, no, non tutti.

— Ma perché si comportano a quel modo?

Prima o poi, pensava Reith, Zap 210 avrebbe dovuto imparare qualcosa sulla biologia umana. Ma quella notte, no. — La nudità non conta molto

— mormorò. — In fin dei conti, i corpi sono tutti uguali.

— Ma perché quella gente li mette in mostra? Nei Rifugi, siamo sempre coperti ed evitiamo di comportarci in modo indecoroso.

— Non mi hai ancora spiegato cosa significhi esattamente comportarsi in modo indecoroso.

— Intimità volgare. Alcune persone si toccano e pare che si divertano a farlo. È ridicolo, ecco cos'è.

Cercando di trovare le parole più adatte, Reith disse: — Probabilmente, questo è il modo di comportarsi naturale degli uomini. Naturale come la fame

o il sonno. Tu non sei mai stata "indecorosa"?

— No di certo!

— Non ci hai mai neppure pensato?

— Non si può comandare ai propri pensieri.

— Non hai mai conosciuto qualche uomo giovane, con il quale ti sarebbe piaciuto fare amicizia?

— Mai! — disse, scandalizzata, Zap 210.

— Be', qui in superficie le cose sono leggermente diverse... Ma adesso cerca di dormire. Domani avremo alle calcagna una masnada di Khor. Finalmente, Reith si addormentò. Al suo risveglio, la luna azzurra era tramontata e c'erano solamente le stelle. In lontananza si sentivano ululare i cani della notte. Quando tornò a sdraiarsi avvolgendosi nel mantello, sentì Zap 210 mormorare con voce assonnata: — Il cielo mi fa paura. Reith le si avvicinò e, forse involontariamente, allungò una mano e le accarezzo i capelli, morbidi e folti. Lei si rilassò con un sospiro, destando in Reith un imbarazzante senso di protezione.

Passò la notte, e all'est comparve un bagliore rossastro, che si scolorò nel lillà e nel miele. Mentre Zap 210 sedeva ancora insonnolita, tutta avvolta nel mantello, Reith contò gli zecchini che aveva rubato ai Khor. Erano novantacinque: più di quanto avesse sperato. Seppellì nella sabbia le freccette dalla grossa punta di ferro e l'asticciola coperta di cuoio, e tenne invece il pugnale, che infilò nella cintura.

Poi i due fuggiaschi risalirono il pendio del promontorio e raggiunsero la sommità. Carina 4269, che sorgeva alle loro spalle, illuminava la costa, rivelando un'altra distesa di spiagge basse e fangose, chiuse in lontananza da un altro promontorio, simile a quello su cui si trovavano. La città dei Khor occupava il versante di una collina, lontana circa un chilometro e mezzo, sulla sinistra. Ai piedi del promontorio, un molo zigzagava attraverso la distesa fangosa e si protendeva infine nel mare. Era una rozza costruzione, fatta di pali, corde e assi, che vibrava tutta sotto i colpi della corrente marina.

Ai piloni sottili erano ormeggiate una dozzina di barche a un albero, dalla prua e dalla poppa molto alte e dal fondo piatto. Reith guardò verso la città: dai puntuti tetti di ferro uscivano sottili spirali di fumo, e questo era l'unico segno di vita. Reith tornò a guardare le barche.

— È più facile navigare che camminare — disse — e mi sembra che spiri un vento propizio.

— Avresti intenzione di attraversare quella distesa senza fine? — chiese Zap 210, impaurita.

— C'è molta meno gente che a terra — rispose lui — e per noi è meglio. Il mare non mi preoccupa... L'importante è non fare brutti incontri. Si avviò giù per la discesa, seguito da Zap 210. Quando arrivarono al molo, si avviarono sulla instabile passerella. Da un punto imprecisato venne un urlo di rabbia: Reith e Zap 210 si voltarono e videro un ragazzetto che arrivava correndo dal villaggio.

— Vieni, svelta! — esclamò Reith accelerando il passo.

Zap 210 lo seguì ansimando. Finalmente arrivarono in cima al molo.

— Non riusciremo a fuggire! Ci seguiranno con le barche — disse la ragazza.

— No, non credo — rispose Reith che, dopo aver esaminato le barche, scelse quella che gli pareva più solida. Intanto, sulla spiaggia davanti all'abitato, si era raccolta una piccola folla vociante. Alcuni uomini si avviarono correndo verso il molo, subito seguiti da altri.

— Salta nella barca e issa la vela — ordinò Reith a Zap 210.

— È troppo tardi. Non ci riusciremo mai...

— No, non è tardi. Issa la vela.

— Non sono capace.

— Tira la corda che la fa risalire sull'albero.

Zap 210 saltò nella barca e cercò di seguire le istruzioni di Reith che, nel frattempo, correva su e giù per il molo tagliando col pugnale gli ormeggi delle altre barche. Spinte dalla corrente e dal vento, le imbarcazioni si allontanarono dalla costa.

Reith tornò da Zap 210, che armeggiava disperatamente con la drizza. Tirando con tutte le sue forze, la ragazza riuscì solo a incastrare il lungo pennone sotto lo straglio. Reith lanciò un'ultima occhiata ai paesani urlanti, poi balzò nella barca e la fece allontanare dal molo con una spinta. Lungo il molo vacillante stavano arrivando gli schiamazzanti Khor. Alcuni si fermarono, presero la mira e lanciarono i dardi. Intanto Reith aveva infilato un paio di remi negli scalmi e vogava a tutta forza per aumentare la velocità. Le frecce finirono in acqua a meno di due metri di scarto. Reith continuò a remare con rinnovato vigore finché fu sicuro di essere fuori dalla portata delle frecce. Poi lasciò i remi e andò a issare la vela. Disincastrò il pennone, e la vela grigia si gonfiò al vento. La barca si impennò sull'acqua ribollente. I Khor, ora immobili e silenziosi, guardavano dal molo le loro barche allontanarsi.

Reith diresse l'imbarcazione verso il largo. Zap 210 se ne stava tutta rannicchiata al centro della barca e solo dopo parecchi minuti disse in tono abbattuto: — Credi che sia prudente allontanarsi tanto dalla riva?

— Molto prudente. Se non lo facessimo, i Khor potrebbero seguirci lungo la spiaggia e aspettare che sbarchiamo, per ucciderci.

— Non avevo mai visto un luogo così aperto, esposto... È spaventoso.

— Cerca di farti coraggio pensando che ieri, a quest'ora, stavamo peggio. Hai fame?

— Sì.

— Guarda se c'è qualcosa in quel mucchio di roba, laggiù. Può darsi che siamo fortunati.

Zap 210 strisciò fino al ripostiglio di poppa dove, fra cianfrusaglie varie, pezzi di fune, vele e una lanterna, trovò anche un orcio d'acqua e un sacco di

gallette fatte con bacche del pellegrino secche.

La riva era ormai lontana e Reith virò in direzione nord-ovest, manovrando la rozza vela secondo il vento, che si mantenne favorevole per tutta la giornata. Continuò poi a navigare tenendosi a una distanza di circa quindici chilometri dalla riva, in modo da essere assolutamente sicuro che i Khor non potessero vedere la barca.

Al calare della sera il vento aumentò e la sommità delle onde cominciò a incresparsi. Il fasciame scricchiolava, le vele erano gonfie al massimo, le barca filava sulle onde, e Reith ringraziava il cielo per ogni chilometro che si lasciava alle spalle.

Carina 4269 tramontò dietro le colline, appena visibili all'estremo orizzonte. Dopo il calare del sole, cadde anche il vento, e la velocità della barca diminuì. Venne la notte: Zap 210 se ne stava sempre accovacciata al centro della barca, oppressa dal vuoto che la circondava. Reith cominciava a non poterne più di tutte quelle sue fobie. Abbassò il pennone a metà

albero, legò il timone e si dispose a fare una dormita. Si destò alla fresca brezza dell'alba. Andò a drizzare il pennone, poi si sedette a poppa, reggendo la barra, e continuò a pilotare dormicchiando finché non fu sorto il sole.

Verso mezzogiorno, una lingua di terra interruppe la distesa del mare. Reith attraccò la barca a una spiaggetta grigia e andò in cerca di viveri. Trovò un rigagnolo, dove fece provvista d'acqua, un cespuglio di bacche di drago e molte piante del pellegrino, che non mancano mai su Tschai. Nel fiumiciattolo c'erano dei gamberi, ma non se la sentì di catturarli. Verso metà pomeriggio la barca riprese a navigare, e Reith remò per allontanarsi in fretta dalla riva. Oltre il promontorio, le distese di sabbia e di fango cedevano il posto a un'angusta striscia di terra, alle cui spalle si innalzavano imponenti scogliere rosse: Reith per maggior sicurezza spinse la barca al largo.

Un'ora prima del tramonto apparve all'orizzonte, verso nord-ovest, un lungo vascello piatto, che seguiva una rotta parallela a quella dei due fuggiaschi. Poiché il sole era basso a nord-ovest, Reith si augurò che l'equipaggio della nave non riuscisse a distinguere la barca: aveva notato che quel vascello aveva una sinistra somiglianza con le galee dei pirati incontrate sull'Oceano

Draschade. Nella speranza di non essere scorto, dirottò verso sud, ma anche la nave mutò rotta. Reith non riuscì a capire se la manovra fosse stata intenzionale o meno. Virò verso la riva, che distava quindici chilometri. Anche la nave cambiò rotta. Con una stretta al cuore, Reith capì di essere stato scorto e si rese conto che la nave, essendo più

veloce, avrebbe raggiunto la barca. Zap 210 osservava quelle manovre con stanca rassegnazione, mentre Reith si chiedeva cosa sarebbe successo se la galea li avesse raggiunti. Lei non sapeva certamente quello che poteva succedere, e non era il momento di spiegarglielo. Reith decise che, se la cattura fosse diventata inevitabile, avrebbe ucciso con le sue mani la ragazza... Ma poi cambiò idea. Si sarebbero gettati tutti e due in mare, annegando insieme...

Il sole toccò l'orizzonte, e il vento calò, come era successo la sera prima. Col tramonto sopravvenne la bonaccia, e la barca cominciò a dondolarsi sulle onde, senza avanzare. Reith si mise ai remi, puntando verso riva, in modo da allontanarsi sempre di più dalla presunta nave pirata. Sperava che, vicino a terra, il fondale fosse così basso da impedire alla nave di accostare troppo... Remò come un disperato fino a notte alta, alla luce della luna rosa e di quella azzurra, che gettavano sull'acqua tremuli riflessi che s'interrompevano bruscamente, non lontano dalla barca: là c'era la riva. Reith smise di remare: in lontananza, a ovest, si scorgeva una luce vacillante. Il mare era nero come la pece.

Reith calò l'ancora, ammainò la vela e preparò un frugale pasto a base di bacche e gallette. Dopo aver finito di mangiare, lui e Zap 210 si sdraiarono sul mucchio delle vele, sul fondo della barca, e si addormentarono. All'alba si levò una brezza che soffiava da est. La barca era ancorata a un centinaio di metri dalla riva; il fondale non raggiungeva il metro. Reith levò l'ancora e issò la vela: la nave pirata era scomparsa. La barca, spinta dal vento, si mosse subito.

Reso prudente da quanto successo il pomeriggio del giorno prima, Reith si tenne a non più di quattrocento metri da terra, finché il vento non cadde, verso la metà del pomeriggio. Un ammasso di nuvole nere a nord preannunciava un temporale. Reith si mise ai remi e vogò fino a raggiungere una laguna situata alla foce del fiume dal corso lento. A un lato della laguna

galleggiava una zattera di canne secche, su cui sedevano due ragazzini intenti a pescare. Dopo aver dato segno di apprensione alla vista della barca, i due tornarono tranquilli e la guardarono con indifferenza.

Reith abbandonò i remi e si chiese cosa convenisse fare. L'indifferenza dei ragazzini gli era sembrata finta. Su Tschai aveva imparato che bisognava sempre stare in guardia. Accostò cautamente la barca, fino a giungere a portata di voce. A una trentina di metri di distanza, sulla riva, stavano tre uomini, anche loro intenti alla pesca. Reith pensò che dovevano essere Grigi: erano bassi e tarchiati, con lineamenti marcati, folti capelli castani e pelle grigiastra. Per lo meno non erano Khor, e quindi non ostili.

— C'è una città da queste parti? — chiese.

Uno dei bambini si alzò, indicando con un braccio un boschetto di alberi di ouinga, che sorgeva dietro il canneto, sulla riva.

— Laggiù — disse.

— Che città è?

— Zsafathra.

— C'è una locanda dove si possa trovare da mangiare e da dormire?

— Chiedetelo a quegli uomini sulla spiaggia.

Reith spinse la barca verso riva, e uno degli uomini gridò irritato: —

Ehi! Non muovete così l'acqua: fate scappare il gobbulch.

— Mi dispiace, scusatemi... Potremo trovare da sistemarci in città?

Gli uomini lo guardarono senza interesse. — Che cosa fate, qui?

— Siamo viaggiatori provenienti dal Kislovan meridionale e torniamo a casa.

— Avete fatto un bel viaggio, con una barca così piccola — osservò uno degli uomini, con aria scettica.

— Sembra una barca dei Khor — osservò un altro.

— Infatti assomiglia alle barche dei Khor — tagliò corto Reith. — Ma non avete risposto alla mia domanda.

— Se uno ha zecchini sufficienti, può ottenere quello che vuole.

— Possiamo pagare, sempre che i prezzi siano ragionevoli. Il più anziano dei tre si alzò in piedi e disse: — Se non altro, siamo gente con cui è possibile ragionare. — Fece segno a Reith di avvicinarsi, e appena la barca ebbe toccato il canneto, saltò a bordo. — Siete dei Khor.

— Niente affatto! Non ho mai detto una cosa simile.

— E la barca, allora?

Reith fece un gesto vago. — Non è un gran che, ma sempre meglio di niente, dal momento che ci ha portato fin qui.

Un sorriso illuminò la faccia dell'uomo. — Dirigete la barca lungo il canale, tenendovi sulla destra.

Reith remò per mezz'ora, seguendo gli ordini impartiti dall'uomo attraverso un dedalo di canali, fra isolotti di canne, lungo la riva orlata di ouinga. Alla fine, pensando che l'uomo volesse prenderlo in giro o confondergli le idee, disse: — Sono stanco. Mettetevi voi ai remi per il resto del tragitto.

— No, no — rispose il vecchio. — Ormai ci siamo quasi. Voltate a sinistra, in quel canale là davanti, poi puntate verso gli ouinga.

— Strano. Mi pare di essere passato almeno una dozzina di volte da questo canale.

— Quanto a questo, sono tutti uguali... Ma ecco che ci siamo. Il canale sfociava in un placido stagno, circondato da villini di canne, eretti su palafitte di tronchi di ouinga. All'estremità opposta dello stagno c'era una costruzione più ampia e complessa, con le pareti di canne intrecciate, che formavano disegni neri, grigi e marrone.

— È la casa della comunità, aperta a tutti — spiegò il vecchio. — Non siamo così isolati come forse pensavate. Arrivano fin qui i Thang e i Bihasu, oltre ai viaggiatori occasionali come voi due.

— I Thang? Ma allora siamo vicini a Capo Braise!

— Cinquecento chilometri vi sembrano una distanza da niente? I Thang sono invadenti come le mosche della sabbia. Li si trova dappertutto e specialmente nei momenti e nei posti meno opportuni. La loro città più

grande, Urmank, non è lontana. Ma voi e la vostra donna di che razza siete? Non riesco a capirlo... Se non fosse ridicolo, direi... Ma no, non voglio dire sciocchezze, meglio tacere.

— Veniamo da un posto lontanissimo — spiegò Reith. — Non l'avete mai sentito nominare, ne sono sicuro.

Il vecchio fece un gesto d'indifferenza. — Sia come sia, non importa, purché sappiate comportarvi secondo il cerimoniale e paghiate quel che dovete.

— Due domande, per favore — lo interruppe Reith. — In primo luogo, cosa sarebbe questo cerimoniale? E quanto ci chiedete a testa di pensione quotidiana?

— Oh, il cerimoniale è elementare — spiegò l'uomo. — Un semplice scambio di gentilezze, tanto per intenderci. Quanto alla pensione, va dai quattro ai cinque zecchini al giorno. Adesso attraccate la barca al molo, per piacere, poi la nasconderemo per evitare che qualche Thang o Bihasu cerchi di impossessarsene passando di qui.

Reith pensò che fosse meglio non fare obiezioni. Attraccò al molo, fatto di canne intrecciate e sostenuto da pali. Il vecchio scese e aiutò

galantemente Zap 210 a fare altrettanto. Reith saltò sul molo per ultimo e legò la barca a un palo. Il vecchio fece cenno a un ragazzino di occuparsi dell'imbarcazione e poi, attraverso un padiglione bianco, guidò i due viaggiatori fino alla grande casa della comunità. — Eccoci arrivati. Quello stanzino laggiù in fondo è a vostra disposizione. Fra poco vi porteremo da

bere e da mangiare.

— Vorremmo anche fare un bagno e vi saremmo grati se ci forniste degli indumenti. Sempre che sia possibile — disse Reith.

— La stanza da bagno è là — disse il vecchio, indicandola. — E se volete degli abiti nello stile zsafathra, posso darvene. Basta pagare.

— Quanto?

— Abiti comuni di tela grigia, di quelli che si usano di solito nei campi o per fare altri lavori, costano dieci zecchini l'uno. Dato che i vostri sono degli stracci, vi consiglierei di provvedere all'acquisto.

— E la biancheria?

— Posso fornirvene con un'aggiunta di due zecchini a testa e, se volete anche dei sandali, costano cinque zecchini al paio.

— D'accordo — disse Reith — portate tutto. Non voglio rinunciare a niente, finché ho zecchini sufficienti.

6

Vestita con la casacca e i calzoni grigi degli Zsafathrani, Zap 210 pareva meno strana e meno diversa dalle altre donne. I capelli neri e ricciuti le incorniciavano la faccia che, esposta per un paio di giorni al sole, aveva acquistato una lieve abbronzatura. Solo i lineamenti fin troppo regolari e l'espressione assorta la rendevano diversa. Reith tuttavia pensava che, non conoscendola, nessuno avrebbe indovinato che era una Pnumekin, e il suo modo di comportarsi sarebbe stato attribuito a un'eccessiva timidezza. Ma Cauch, il vecchio zsafathrano, era un osservatore acuto. Preso da parte Reith, gli sussurrò in tono confidenziale: — La tua donna è malata, per caso? Se ti occorrono erbe, bagni aromatici o una cura omeopatica, posso fornirtene a buon prezzo.

— A quanto pare, qualunque cosa è buona per far affari — osservò

Reith — e se va avanti così, prima di partire avremo più debiti che zecchini in

tasca... se succedesse, cosa fareste?

— Per quanto a malincuore, ci rassegneremmo. Che altro potremmo fare? Sappiamo di essere una razza maledetta dal destino, votata alle delusioni e ai disinganni. Tuttavia, spero che con voi questo non accadrà.

— No, a meno che non siamo costretti a godere della vostra ospitalità

per un periodo più lungo del previsto.

— Sono certo che saprete essere prudente nelle spese. Ma non mi avete ancora detto cos'ha la vostra donna — insistette Cauch esaminando con occhio critico Zap 210. — Sono abbastanza esperto in materia e mi pare che sia nervosa e inquieta. Ma sento che c'è dell'altro e non so cosa sia.

— Ha un carattere introverso e complesso — spiegò Reith. — È difficile capirla.

— Se è per questo, non è facile capire nemmeno voi — disse Cauch fissando Reith coi suoi occhi da gufo. — Be', il carattere della vostra donna non mi riguarda... Ora, se volete mangiare qualcosa, è stato servito uno spuntino nel padiglione.

— A prezzo alquanto alto, immagino.

— E come potrebbe essere altrimenti? A questo mondo, l'unica cosa gratuita è l'aria da respirare.

Guidati da Cauch, i due presero posto nel padiglione, su sedie bianche, davanti a un tavolo di vimini. Il vecchio poi si allontanò per impartire ordini alla ragazza addetta al buffet.

Come primo piatto furono serviti tè freddo, dolci con spezie e gambi croccanti di una pianta acquatica rossa. Il cibo era saporito, le sedie comode. Dopo tutto quello che aveva passato nelle ultime settimane, a Reith pareva di sognare. Il padiglione era un posticino idilliaco. Rami fronzuti di ouinga violacea pendevano bassi, emanando un delizioso profumo. Da un punto imprecisato, dietro la casa della comunità, proveniva una musica di gong ad

acqua. Carina 4269 riversava la sua luce dorata che si spezzava in mille piccole chiazze luminose sulla superficie increspata dello stagno. Zap 210 fissava assorta quei giochi di luce, gingillandosi col cibo come se non le piacesse. Sentendosi osservata da Reith, si irrigidì e rimase con lo sguardo fisso davanti a sé.

— Vuoi che ti versi ancora un po' di tè? — domandò lui.

— Se credi.

Reith versò la bevanda dalla panciuta caraffa di vetro. — Non mi sembra che tu abbia molto appetito — le disse.

— Già... Chissà se hanno del *diko.*

— Sono sicuro di no — replicò lui.

Zap 210 fece una smorfia di disappunto.

— Ti piace questo posto? — domandò Reith.

— È meglio del mare.

Reith si mise a sorseggiare il tè senza dire altro. La cameriera portò la seconda portata: crocchette di gelatina dolce, bastoncini di midollo essiccato, polpettine di pesce. Come prima, Zap 210 non mostrò di apprezzare nemmeno quelle vivande.

— Hai visto qualcosa della superficie, ormai — le disse Reith. — È

diversa da come te l'aspettavi?

— Non avevo mai pensato di vedere tante donne-madri — rispose lei, dopo aver riflettuto.

— Donne-madri? Vuoi dire donne con bambini?

Lei arrossì. — Voglio dire donne coi fianchi larghi e il seno prominente

— mormorò. — Ce ne sono tante! E alcune sembrano così giovani!

— È una cosa normale. Finita l'infanzia, alle ragazze cresce il seno e si allargano i fianchi.

— Io non sono più una bambina — disse lei — eppure...

Reith si versò un altro boccale di tè e si appoggiò allo schienale della sedia. — È ora che ti spieghi alcune cose — disse — e forse avrei fatto meglio a parlartene prima. Tutte le donne sono donne-madri. Zap 210 lo guardò incredula. — Non è vero!

— È verissimo — rispose Reith. — Solo che i Pnume vi somministrano delle droghe per non farvi sviluppare. Credo che si tratti proprio del *diko.* Adesso che da un po' di tempo non ne prendi più, stai cambiando: diventi normale... più o meno. Non hai notato dei cambiamenti in te stessa?

Zap 210 abbassò gli occhi rannicchiandosi sulla sedia, sconcertata dal fatto che Reith avesse scoperto il suo imbarazzante segreto.

— Non sta bene parlare di certe cose.

— L'importante è che tu sappia di cosa si tratta.

Zap 210 si voltò a guardare lo stagno e domandò con aria diffidente: —

Tu hai notato qualche cambiamento in me?

— Be'... sì. In primo luogo, non sembri più il fantasma di un bambino malato.

Zap 210 mormorò: — Non voglio diventare un animale grasso che si rotola nel buio. Dovrò diventare madre?

— Tutte le madri sono donne, ma non tutte le donne sono madri. E non tutte le madri diventano animali grassi.

— Che strano! Perché certe sono madri e altre no?

— Per un procedimento in cui intervengono anche gli uomini. Guarda la

veranda di quel villino laggiù. Ci sono due bambini, una donna e un giovane, in buona salute. L'uomo è il padre. Senza padri, non possono esserci bambini.

Prima che Reith potesse continuare la spiegazione, il vecchio Cauch venne a sedersi al tavolo.

— Tutto bene? — domandò.

— Benissimo — disse Reith. — Ci dispiacerà molto dover lasciare il vostro villaggio.

Cauch fece un sorriso compiaciuto. — Nel nostro piccolo, siamo gente fortunata. Non siamo così rigidi e crudeli come i Khor e nemmeno eccessivamente malleabili come i Thang. E voi? Confesso di essere curioso. Mi piacerebbe sapere da dove venite e dove andate: siete due tipi davvero insoliti.

Reith lasciò passare un momento, prima di rispondere: — Non sono alieno dal soddisfare la vostra curiosità, se siete disposto a pagarmi una cifra ragionevole. Anzi, posso offrirvi diverse versioni, una più

emozionante dell'altra. Per cento zecchini, vi garantisco meraviglie ed emozioni a non finire.

Cauch alzò le mani per protestare. — Raccontatemi qualcosa che non mi costi denaro. Mi accontento dei piccoli particolari che siete disposto a cedere gratis.

Reith scoppiò a ridere. — Non posso permettermi questo lusso. Domani lasceremo Zsafathra, e i pochi zecchini di cui disponiamo dovranno bastarci per arrivare fino a Sivishe. Come, poi, non lo so.

— Quanto a questo, posso dirvelo io, e gratis; ma solo per il tratto fino a Urmank, perché la mia esperienza non va oltre. A Urmank dovrete stare molto attenti, altrimenti i Thang vi prenderanno tutti gli zecchini senza tanti complimenti e poi sarà inutile protestare e lamentarsi. Sono fatti così. Piuttosto di lavorare, preferiscono rendersi complici di cattive azioni. Gli Zsafathrani stanno sempre in guardia, quando vanno a Urmank, e imparerete

il perché a vostre spese, se visiterete il bazar di quella città.

— Uhm — fece Reith, passandosi una mano sul mento. — Quanto sareste disposto a pagare la nostra barca?

Cauch alzò le spalle con un'indifferenza che a Reith parve voluta. —

Quale barca? Quel guscio di legno galleggiante?

— È un'ottima imbarcazione e avevamo pensato di venderla a Urmank, ma, per evitare le fatiche della navigazione, sono disposto a venderla.

— Non mi occorre una barca così goffa e poco maneggevole — rispose Cauch, con una risata sprezzante. — Il fasciame è marcito, le vele sono stracci e non c'è niente che valga qualcosa, a bordo.

Dopo più di un'ora di contrattazioni, Reith vendette la barca per quarantadue zecchini, più soggiorno gratuito a Zsafathra e trasporto fino a Urmank, fissato per il giorno dopo. Discutendo, i due uomini bevvero parecchio tè aromatico, leggermente eccitante, e Reith si sentì rilassato, disteso e sereno per la prima volta dopo tanto tempo. Il presente sembrava discreto. E il futuro? Avrebbe pensato lui a far sì che tutto andasse per il meglio. Al tramonto i raggi del sole filtravano attraverso i rami degli ouinga colorando l'aria di delicate sfumature violacee: lo stagno pareva lo specchio del cielo.

Cauch si accomiatò, e Reith si rilassò sulla sedia, guardando Zap 210. Anche lei aveva bevuto parecchio tè, e un impercettibile cambiamento nei suoi modi indusse Reith a non considerarla più una Pnumekin, cioè una creatura quasi anormale, ma una bella ragazza che sedeva tranquilla nel crepuscolo, con gli occhi fissi su qualcosa che destava in lei un'evidente meraviglia. Dopo un poco Zap 210 si voltò verso Reith e, con aria turbata, sussurrò: — Hai visto quella roba?

— Che cosa?

— Un ragazzo e una ragazza... Stavano vicini, e hanno appoggiato la faccia l'uno contro l'altra!

— Ma no!

— Te l'assicuro.

— Non riesco a crederlo. Ma cos'hanno fatto, di preciso?

— Be'... non saprei dirtelo...

— Così?... — Reith le appoggiò le mani sulle spalle e la fissò negli occhi sgranati per lo stupore.

— No... erano più vicini.

Reith l'abbracciò, ricordandosi delle gelide acque del lago sotterraneo e della disperata vitalità che aveva percepito nel corpo di lei, quando gli si era aggrappata. — Così?

Zap 210 lo respinse. — Sì... ma lasciami andare. Qualcuno potrebbe pensare che ci stiamo comportando in modo indecoroso.

— Hanno fatto così? — insistette Reith, e la baciò. Zap 210 lo fissò

stupita e spaventata al tempo stesso, poi si portò una mano alla bocca.

— No... perché l'hai fatto?

— Ti dispiace?

— Ecco... no, non credo. Ma ti prego di non farlo più... mi sento tutta strana.

— È l'effetto della mancanza del *diko* — dichiarò Reith, ritirandosi.

— Non capisco perché l'hai fatto — mormorò Zap 210, guardandolo dubbiosa.

— È naturale che uomini e donne provino un'attrazione reciproca —

rispose lui, dopo un profondo sospiro. — Si chiama istinto riproduttivo, e qualche volta, come conseguenza, nascono i bambini.

Adesso Zap 210 era proprio spaventata. — Allora diventerò una donnamadre?

— No. Bisogna che diventiamo ancora più... amici.

— Ne sei certo?

— Certissimo. — Si chinò a baciarla ancora, e lei, dopo un primo gesto istintivo di repulsione, si rilassò e lo lasciò fare.

— Non muoverti — disse la ragazza, d'un tratto. — Se restiamo seduti così, nessuno ci guarderà. Si vergognerebbero a farlo.

Reith si allarmò e, sempre tenendo la faccia contro quella di lei, le sussurrò all'orecchio: — Di chi stai parlando?

— Adesso puoi guardare.

Reith si voltò un attimo a guardare: in fondo al padiglione vide due sagome scure, con ampi mantelli e cappelli neri, dalla tesa larga.

— Gzhindra — sussurrò lei.

Cauch entrò nel padiglione e andò a parlare con gli Gzhindra, che poi accompagnò fino alla strada.

Il crepuscolo cedette il posto alla notte. Le cameriere appesero al graticcio le lampade gialle e verdi e portarono nuove ghiottonerie. Reith e Zap 210 sedevano silenziosi e preoccupati nell'ombra.

Poco dopo, Cauch tornò al loro tavolo. — Domani all'alba partiremo per Urmank, dove arriveremo senza dubbio per mezzogiorno. Conoscete la fama di cui godono i Thang?

— Più o meno.

— È una fama che si meritano — ribatté Cauch. — Preferiscono imbrogliare anziché essere di parola, e il denaro che apprezzano di più è

quello rubato. State quindi in guardia.

Con aria noncurante, Reith domandò: — Chi erano quei due tipi vestiti di nero, con cui stavate parlando poco fa?

Cauch fece un cenno di assenso, come se avesse previsto la domanda. —

Erano Gzhindra, o Uomini Sotterranei, come li chiamiamo noi. A volte fungono da agenti dei Pnume. Ma stasera erano venuti per un altro motivo. I Khor li hanno incaricati di trovare un uomo e una donna che hanno profanato un luogo sacro e rubato una barca vicino a Fauzh. La descrizione coincide, caso strano, con la vostra, sebbene un'indagine più approfondita mi abbia persuaso che i due ricercati non sono mai venuti qui. Però

potrebbero parlare di questa faccenda con gente che non vi conosce bene quanto me e, per evitare spiacevoli equivoci, vi consiglierei di cambiare il più possibile il vostro aspetto.

— È più facile dirlo che farlo — esclamò Reith.

— Vi sbagliate. — Cauch s'infilò due dita in bocca ed emise un fischio acuto. Senza mostrare fretta né sorpresa, una cameriera si avvicinò al tavolo: era una bella ragazza, larga di fianchi e di spalle, dai lineamenti decisi e dai folti capelli castani raccolti in una elaborata acconciatura tutta riccioli.

— Volete qualcosa?

— Porta un paio di turbanti — le disse Cauch. — Anche quello arancione e bianco con i pendagli neri.

La ragazza portò gli oggetti richiesti e avvolse intorno ai riccioli di Zap 210 le strisce di stoffa bianca e arancione, facendo in modo che i capi, ornati di nappine, le pendessero sull'orecchio sinistro, poi applicò sulla parte destra dei pendagli neri, a forma di cerchietto. Reith rimase a bocca aperta: Zap 210 aveva subito una trasformazione sorprendente: pareva audace e provocante, come una ragazzina spiritosa che si fosse travestita da pirata.

Poi la cameriera mise il turbante anche a Reith, e Zap 210 trovò la cosa tanto

divertente che scoppiò a ridere. Era la prima volta che lo faceva, da quando Reith l'aveva incontrata.

Cauch li guardò compiaciuto. — Sembrate due persone diverse. Chiunque vi scambierebbe per una coppia di Hendaijhan. Domani vi procurerò degli scialli. Neppure le vostre madri vi riconoscerebbero.

— E quanto costa tutta questa roba? — volle sapere Reith.

— Spero che sia una somma ragionevole.

— Otto zecchini, tutto compreso: materiale, acconciatura e consigli sul modo di muoversi. È semplice: dovete camminare dondolando i fianchi e tenendo le braccia piegate... così. — Cauch si alzò e si mise a camminare ancheggiando, ostentatamente.

— Provate voi. Prima la signora. Ricordate: le ginocchia un po' piegate. Su, dondolatevi mollemente sui fianchi...

Zap 210 seguì le istruzioni con molto zelo, guardando Reith nel timore che ridesse.

Si esercitarono a lungo, tutti e due, mentre la luna rosa sorgeva dietro gli ouinga, seguita a breve distanza dalla luna azzurra. Alla fine, Cauch si dichiarò soddisfatto. — Ingannerete chiunque. E adesso, a nanna. Domani dobbiamo andare fino a Urmank.

La stanza dove dormivano era angusta. Dalle fessure delle pareti di canne intrecciate filtrava la luce gialla e verde delle lampade del padiglione che, mescolandosi a quella rosa e azzurra delle due lune, formava un intreccio multicolore sul pavimento.

Zap 210 si avvicinò a guardare da una fessura, verso il viale che si snodava fra gli ouinga.

— Cosa c'è? — le domandò Reith.

— Niente. Non si lasciano vedere con tanta facilità. — Si voltò con espressione impenetrabile. Guardò Reith e andò a sedersi su una delle brande

di vimini. — Sei un uomo strano — disse poi.

Reith non trovò niente da rispondere.

— Mi hai taciuto tante cose. Qualche volta ho l'impressione di non sapere niente — continuò Zap 210.

— Che cosa vorresti sapere?

— Come si comporta la gente del *ghaun*, cosa pensa... perché agisce come agisce.

Reith le si avvicinò. — E vuoi sapere tutto stanotte?

— No, ho paura — rispose Zap 210, abbassando gli occhi sulle mani intrecciate in grembo. — No, ho paura. Non stanotte...

Reith allungò una mano che le sfiorò i capelli. Provava un gran desiderio di sedersi accanto a lei e di raccontarle tutto il suo avventuroso passato. Voleva che lei si interessasse a lui, che lo guardasse attenta e incuriosita... Reith doveva ammettere che quella strana ragazza, così riservata e poco comunicativa, lo attraeva sempre più.

Si allontanò con un certo sforzo e, mentre si avviava verso la sua branda, sentiva gli occhi di Zap 210 fissi su di sé.

7

I raggi del sole penetravano attraverso le fessure delle pareti. Reith e Zap 210 si alzarono e andarono nel padiglione, dove Cauch stava facendo un'abbondante colazione a base di pasticcini di bacche del pellegrino e zuppa di pesce. Il vecchio esaminò con attenzione Reith e Zap 210, insistendo in modo particolare sui turbanti e sul modo di muoversi. —

Non c'è male, ma ogni tanto vi distraete. Ricordatevi di camminare ancheggiando e muovendo le spalle. Non dimenticate che, una volta usciti di qui, sarete dei viaggiatori hedaijhan... Non dovete destare sospetti. Dopo aver mangiato, i tre scesero nel viale ombreggiato dagli ouinga. Zap 210 e Reith, con turbante, scialle e la nuova andatura, parevano proprio due Hedaijhan.

Cauch li guidò verso un paio di calessi trainati da bestie che Reith non aveva mai visto. Erano animali grigi che procedevano con andatura elegante e ritmata sulle otto zampe lunghe e sottili. Cauch salì sul primo calesse, insieme a Reith e a Zap 210. Sul secondo presero posto alcuni Zsafathrani.

La strada attraversava una landa deserta e paludosa, cosparsa di canneti, piante acquatiche e isolotti di erbe nere, da cui uscivano filamenti verdi che parevano tentacoli. Cauch continuava a guardare il cielo, imitato dagli altri del secondo calesse. Reith domandò incuriosito: — Cosa state guardando?

— A volte — rispose Cauch — siamo molestati da stormi di uccelli rapaci che nidificano su quelle colline laggiù. Ecco una delle loro sentinelle — aggiunse indicando un uccello nero che volava lento verso sud, simile a un grosso falco. — Adesso ci attaccheranno — concluse il vecchio con aria rassegnata.

— Non mi sembra che siate molto spaventato — osservò Reith.

— Abbiamo imparato come trattarli. — Cauch si voltò a fare un cenno agli amici del secondo calesse, poi accelerò l'andatura del suo in modo che i due veicoli finirono col restare distanziati di un centinaio di metri. Da sud, stava arrivando uno stormo di una sessantina di uccelli, che volavano lenti, sbattendo le grandi ali. Man mano che si avvicinavano, Reith poté

vedere che ognuno di essi reggeva tra gli artigli un sasso grande quanto la testa di un uomo.

— Cosa fanno con quelle pietre? — domandò preoccupato a Cauch.

— Le lasciano cadere con ammirevole precisione. Se uno stesse fermo sulla strada e arrivassero venti o trenta di questi uccellacci alla loro quota normale di cento, centocinquanta metri, le loro trenta pietre sarebbero sufficienti per sfracellarlo.

— Evidentemente avete scoperto un buon sistema per spaventarli e metterli in fuga.

— No, niente del genere.

— Allora fate in modo che sbaglino mira?

— No. Noi siamo gente passiva e, trattando col nemico, cerchiamo di sconcertarlo in modo che si sconfigga da solo. Vi siete mai chiesto come mai i Khor non ci attaccano?

— Ci ho pensato, infatti.

— Quando lo fanno, e hanno tentato un'infinità di volte per seicento anni, noi evitiamo lo scontro e facciamo invece in modo di entrare nei loro boschi sacri, dove ci comportiamo in un modo semplice e comune, che loro ritengono però una profanazione. Così i Khor non possono più servirsi dei boschi per gli atti della procreazione e devono emigrare o estinguersi. Ammetto che le nostre armi non sono molto leali, ma rappresentano un classico esempio del nostro modo di agire.

— E nei confronti di quegli uccelli? — domandò Reith, osservando lo stormo che si avvicinava. — Immagino che ricorriate ad altre armi. Armi vere, intendo.

— Forse sarebbero utili — rispose Cauch — ma noi non abbiamo mai provato. Nel caso specifico ci limitiamo a non far niente. Gli uccelli erano ormai sopra di loro, e Cauch costrinse gli animali che trainavano il calesse ad assumere un'andatura a zig-zag. Gli uccelli lasciarono cadere a una a una le pietre, che caddero sul tratto di strada fra i due calessi.

— Dovete rendervi conto che quelle bestie sono in grado di calcolare solamente la posizione di un bersaglio fermo — spiegò Cauch. — In questo caso, bisogna ammettere che falliscono per la troppa precisione. Gracchiando delusi, gli uccelli dirottarono verso le colline.

— Quasi certamente torneranno con un altro carico di pietre — disse Cauch. — Non avete notato che questa strada è sopraelevata di un'ottantina di centimetri rispetto al terreno circostante? È il lavoro compiuto da quegli uccelli nel corso di innumerevoli secoli. In fondo, sono pericolosi solo se uno si ferma a guardarli.

I calessi attraversarono poi una foresta di alberi, i cui tronchi parevano fatti di

cera bruna, popolata da orde di animaletti sferici e pelosi, mezzi ragni e mezzi scimmie, che saltavano di ramo in ramo emettendo acute strida e lanciando pezzi di legno contro i viaggiatori. La strada correva poi attraverso una pianura che si estendeva per una trentina di chilometri, cosparsa di massi di tufo rotondi e color miele. In fondo si ergevano due crateri di vulcani spenti, entro i quali, in tempi remoti, erano stati costruiti templi dedicati a religioni ormai dimenticate, e di cui restavano ora solo poche rovine. A sentire Cauch erano infestati dai demoni divoratori di morti. — Di giorno sono invisibili, ma di notte scendono a far razzia alla periferia di Urmank. Qualche volta i Thang riescono a catturarne uno e lo mettono in mostra nelle fiere.

Oltrepassati i coni vulcanici, fra i quali la strada correva in una stretta gola sinuosa, i viaggiatori giunsero in vista di Urmank, un agglomerato caotico, di case alte e strette, costruite con travi scure, pietra nera e tegole marrone. Lungo il porto, dove erano ormeggiate una dozzina di navi, correva una passeggiata, dietro di essa c'erano il mercato e il bazar sul quale sventolavano festosamente bandiere gialle e arancioni. Un lungo muro di mattoni sbrecciati dal tempo chiudeva il bazar. Dietro s'intravedevano alcune capanne di fango, che dovevano costituire il quartiere dei paria locali.

— Eccoci a Urmank, la città dei Thang — annunciò Cauch. — Se non si dà loro troppa confidenza, i Thang non sono antipatici però bisogna tener presente che il loro unico scopo è quello di tornare a casa con in tasca più

zecchini di quanti ne avevano uscendo.

— In tal caso — rispose Reith — con me resteranno delusi. Infatti ho la ferma intenzione di far soldi, a qualsiasi mezzo.

Cauch lo guardò stupito. — Davvero volete estorcere zecchini ai Thang?

Se siete dotato di questo potere miracoloso, condividetelo con me. I Thang mi hanno imbrogliato tante di quelle volte che ormai lo considerano una specie di loro diritto.

— Se è vero quello che dite, perché non vi siete mai ribellati?

— Avete ragione, pare assurdo — ammise Cauch. — In fin dei conti, potremmo allestire una nave e andare a Hedaijha, o nelle Erges Verdi, o a Coad... Ma siamo gente strana. Ci piace venire a Urmank, dove le distrazioni non mancano mai. Guardate laggiù... quell'appezzamento chiuso da teloni neri e arancione. Là si fanno le corse sui trampoli. Più

avanti ci sono i baracconi dei giochi d'azzardo, dove i giocatori perdono invariabilmente. Urmank è una sfida a Zsafathra: noi speriamo sempre di riuscire a dimostrarci più furbi dei Thang.

— Chissà che i nostri sforzi uniti non ottengano l'effetto che spero —

disse Reith. — Io sono nuovo del posto e, se non altro, posso considerare le cose da un punto di vista diverso.

Cauch alzò le spalle con aria scettica. — Gli Zsafathrani — disse —

hanno sempre cercato, da che mondo è mondo, di avere la meglio sui Thang e non ci sono mai riusciti. E sì che conosciamo perfettamente il loro sistema. Prima ci allettano con la prospettiva di un guadagno rapido e facile, poi, quando noi abbiamo sborsato gli zecchini, la prospettiva si allontana sempre più... Be', lasciamo perdere... Per prima cosa sarà meglio andare a darci una rinfrescata. La Locanda del Marinaio Felice è una delle migliori. Poiché siete miei amici, non vi deruberanno, non vi rapineranno, né vi prenderanno per vendervi come schiavi. Però vi raccomando ancora una volta di stare attenti al denaro: i Thang non pensano ad altro. Il soggiorno, alla Locanda del Marinaio Felice, era arredato in uno stile che Reith non aveva ancora visto su Tschai. L'arredamento era costituito da tavoli e sedie angolose, col ripiano e le gambe in legno. Nelle pareti, intonacate di bianco, c'erano nicchie coi vasi pieni di vermi marini iridescenti, che continuavano ad agitarsi con movimenti sinuosi. Il direttore indossava un caffetano marrone, abbottonato sul davanti, e una papalina nera. Ai piedi aveva pantofole nere. Aveva un'espressione placida e modi soavi. Offrì a Reith due stanze adiacenti fornite di letto, comodino e lampade che, insieme a un cambio di biancheria e a unguento per i piedi, costavano solo tre zecchini al giorno. Reith trovò il prezzo ragionevole, e lo disse a Cauch.

— Sì — ammise il vecchio — tre zecchini non sono molti, ma vi consiglio di

non adoperare l'unguento per i piedi. È una novità e mi insospettisce. Può darsi che unga il letto, nel qual caso dovrete pagare una cifra extra per la pulitura, oppure che faccia venire delle vesciche, per cui non mancherà una speciale medicina... a un prezzo ragionevole, ovviamente.

Cauch aveva detto tutto questo a voce alta, in presenza del direttore, che rise senza mostrarsi offeso. — Voi Zsafathrani siete sospettosi per principio. Poco tempo fa abbiamo accettato un grosso quantitativo di unguenti e tonici in pagamento di un debito e non sapendo che altro farne li mettiamo a disposizione degli ospiti. Volete invece un purgante o un vermifugo? Questi ve li possiamo fornire a buon prezzo.

— Per il momento non ci serve niente — disse Cauch.

— E i vostri amici hedaijhan? Una buona purga fa sempre bene... No? E

allora, per cena vi consiglio il piatto del giorno al Terra e Mare, qui a pochi passi, a destra sul lungomare.

— Ci ho mangiato altre volte — rispose Cauch. — Le pietanze erano tali da solleticare l'appetito dei demoni notturni dei Castelli Alti. Ci accontenteremo di pane e frutta, comprati al mercato.

— In questo caso, posso raccomandarvi la bancarella di mio nipote, di fronte al depilatorio.

— Daremo un'occhiata alla sua merce. — Cauch uscì sul lungomare, precedendo Reith e Zap 210. — Al Marinaio Felice sono relativamente onesti, però avete constatato anche voi che è sempre bene stare attenti. L'ultima volta che ci sono stato, un complesso di suonatori si esibiva nella sala comune. Mi sono fermato qualche minuto ad ascoltarli e poi ho trovato sul mio conto quattro zecchini in più, per la musica. Quanto all'offerta del purgante a buon mercato, anche lì c'è sotto un trucco. Mi ricordo che mio nonno una volta accettò il purgante e poi trovò la porta del gabinetto chiusa a chiave: dovette pagare per farsi aprire. Vedete dunque che quando si tratta coi Thang bisogna esaminare con cura ogni aspetto della questione.

Mentre percorrevano il lungomare, Reith guardò con interesse e attenzione le

navi ormeggiate. Erano piccole tinozze, larghe e tozze, alte di poppa e di prua, che andavano a vela quando c'era vento favorevole ma che erano anche dotate di pompe elettriche a reazione, da usare in caso di bonaccia. Davanti a ciascuna nave, sul porto, era affisso un cartello col nome, il porto di destinazione e la data di partenza.

Cauch diede una gomitata a Reith. — Non è prudente mostrare troppo interesse per le navi.

— Perché?

— A Urmank è sempre saggio fingere.

Reith si guardò intorno. — Non mi pare che qualcuno ci segua o faccia caso a noi — disse. — E, in caso contrario, se qui sono abituati a fingere, vedendomi guardare le navi penseranno che ho intenzione di fare un lungo viaggio per terra.

Cauch sospirò. — A Urmank la vita non finisce mai di serbare sorprese agli inesperti!

Reith si fermò vicino a uno dei cartelli e lesse: — Nave *Nhiahar*, destinazione Isole Tenebrose, Ching, Costa meridionale della Schanizade, Kazain. Un momento — disse poi. Salì sulla passerella e si rivolse a un ometto dall'aria triste, che indossava un giubbotto di cuoio. — Dov'è il capitano, per favore?

— Sono io.

— Quanto costa un passaggio per due persone fino a Kazain?

— Per una cabina di Classe A, quattro zecchini al giorno a testa, vitto compreso. La traversata fino a Kazain dura in genere trentadue giorni, quindi il costo del viaggio per due persone ammonta a circa duecentosessanta zecchini.

Reith non nascose il suo stupore per quel prezzo così elevato, ma le sue proteste al riguardo lasciarono del tutto indifferente il capitano.

— Mi occorrono più di duecentocinquanta zecchini — disse Reith a Cauch, quando tornò sul molo.

— Non è una somma esagerata — disse Cauch. — Un buon operaio ne guadagna da quattro a sei al giorno, e al porto c'è sempre richiesta di scaricatori.

— Mi avete parlato di giochi d'azzardo...

— Sì. Si gioca là, vicino al bazar. Inutile dire che è imprudente giocare alle condizioni dei Thang che gestiscono le scommesse, se si spera di guadagnare.

Entrarono in una piazza pavimentata con lastroni di pietra color salmone. — Mille anni fa — spiegò Cauch — il tiranno Przelius costruì in questo luogo una grandiosa rotonda, di cui è rimasto solo il pavimento. Ecco, guardate: quelle sono le bancarelle dei cibi, in quelle altre vendono abiti e sandali, più avanti ci sono le pomate e gli unguenti... — Parlando, Cauch indicava i diversi punti della piazza, dove erano installate bancarelle che esponevano le merci più disparate: leccornie, stoffe, oggetti di cuoio, spezie colorate, manufatti di stagno e di rame, sbarre, tubi e pali di ferro, cristallerie e lampade, amuleti di carta e feticci. Oltre la rotonda e le bancarelle, c'erano delle tende arancione, sulla cui apertura pendevano tappeti colorati: davanti alle tende danzavano alcune ragazze, al suono di un'orchestrina di flauti da naso e tamburi. Alcune erano avvolte in veli, altre erano nude fino alla cintola. Altre ancora, poco più che bambine, indossavano solo un paio di sandali. Zap 210 le guardò esterrefatta e distolse poi lo sguardo con espressione disgustata.

Un canto sommesso attirò l'attenzione di Reith. Una parete di sacco chiudeva un piccolo recinto, da cui provenivano grida e violente esclamazioni. — Sono le gare di trampolo — spiegò Cauch. —

Evidentemente uno dei campioni è stato buttato a terra e molti giocatori hanno perso il denaro delle scommesse.

Mentre procedevano lungo il muro di sacco, Reith, sbirciando al di sopra del bordo, poté vedere quattro uomini montati su trampoli, che cercavano di abbattersi l'un l'altro. Uno era munito di una grossa mazza, un altro cercava di

fare lo sgambetto a un avversario, un terzo, colpito, si ritraeva dalla lotta, restando in equilibrio per miracolo.

— I lottatori sui trampoli sono quasi tutti tagliatori di mica della Montagna Nera — spiegò Cauch. — Sono sempre d'accordo su chi deve vincere o perdere, e gli ingenui che scommettono ci lasciano sempre le penne. Però la speranza non muore mai... Qualche anno fa, per esempio, mio zio vinse quarantadue zecchini alla corsa delle anguille. Devo però

ammettere che, per due giorni, aveva bruciato incenso e implorato l'intervento divino.

— Allora andiamo a dare un'occhiata alla corsa delle anguille —

propose Reith. — Se l'intervento divino è valso a fruttare un guadagno di quarantadue zecchini, non è escluso che la nostra intelligenza possa fare altrettanto.

— Da questa parte, dopo la casa dei monelli.

Reith stava per domandare cosa fosse la casa dei monelli, quando un marmocchio sorridente gli si avvicinò e gli mollò un calcio negli stinchi, poi, arretrando, gli fece una boccaccia e si rintanò nella casa dei monelli.

— Venite che vi faccio vedere — disse Cauch.

Entrarono nella casa dei monelli. Su una piattaforma, a tre metri dall'ingresso, c'era il bambino che aveva dato il calcio a Reith, e che, vedendoli entrare, si mise a fare versacci. Alla cassa sedeva un Thang di mezza età, con lunghi baffi ispidi e modi melliflui. — Che bambino cattivo, non è vero? Qua, vendicatevi come si deve. Le palle di fango costano dieci soldi l'una, sei cartocci di letame uno zecchino, e cinque selci appuntite pure uno zecchino.

— Iah! Iah! Iah! — strillava il monello. — Chi se ne frega? Tanto, non riesci a colpirmi.

— Avanti, signore, dategli una lezione — disse l'uomo. — Cosa preferite? Le palle di fango? Il letame puzza, e i bambini non lo possono soffrire. Poi ci

sono anche le palle spinose... Maledirà il giorno che vi ha offeso.

— Andate voi sulla piattaforma — disse Reith.

— In tal caso il prezzo è doppio, signore.

Reith uscì dalla tenda, seguito dalle imprecazioni del proprietario e del bambino.

— Avete fatto bene a non accettare — disse Cauch. — In quel gioco non c'è possibilità di guadagno.

— Non si vive di solo pane... ma lasciamo perdere. Andiamo a vedere la corsa delle anguille.

— Sono qui, a pochi passi. Si avviarono verso il muro pericolante che divideva il bazar da Urmank Vecchia. Al limite estremo dell'area esterna, quasi addossato al muro, correva un barcone a forma di U, circondato da una quarantina di uomini e donne, il cui abbigliamento indicava che erano stranieri. Poco oltre l'estremità aperta della U, c'era una tinozza di legno, posta su una piattaforma di cemento. La tinozza, alta mezzo metro e larga un metro e ottanta, aveva un coperchio a cerniera e si vuotava entro un canale coperto che correva fra le braccia della U, per andare a riversarsi in un bacino di vetro all'estremità opposta. L'attenzione dei giocatori era fissa sul bacino di vetro. Mentre Reith guardava, un'anguilla verde schizzò giù

dal condotto nel bacino, seguita a breve distanza da anguille di diversi colori.

— La verde vince ancora! — gridò il direttore del gioco, con voce angosciata. — Oh, fortunato chi ha scommesso sul verde! Indietro le mani, prego, che devo pagare i vincitori... Oh, che perdita, poveretto me! Venti zecchini a questo gentiluomo jadarak, che ne aveva arrischiati solo due. Dieci a quella signora col cappello verde, della Costa Azots, che ha scommesso uno zecchino sul colore del suo cappello. E poi?... Come? Non ci sono altri vincitori? Meno male, temevo di aver perduto molto di più. —

L'inserviente raccolse gli zecchini puntati sugli altri colori. — Seguirà

subito un'altra corsa. Puntate, signori. Dovete mettere gli zecchini al centro del colore scelto, perché non succedano spiacevoli equivoci. Non ci sono limiti alle scommesse. Puntate quanto volete... Ricordate solo che io possiedo in tutto diecimila zecchini, quindi la puntata massima è di mille. Di più non potrei pagare. Ho fatto bancarotta già cinque volte, ma sono sempre riuscito a risalire la china per potermi mettere a disposizione dei giocatori di Urmank. Non sono altruista? — Parlando, aveva raccolto le anguille in un cesto, che poi portò all'imbocco del canale. Tirò una corda che, passando attraverso un anello, faceva sollevare il coperchio della tinozza. Reith, che stava lì vicino, sbirciò nell'interno. Il direttore del gioco non protestò. — Guardate pure, amico. L'unico mistero, qui, sono le anguille. Se potessi sapere i loro segreti, a quest'ora sarei ricco. All'interno della tinozza, Reith notò un diaframma che delimitava un canaletto a spirale. Questo canaletto aveva origine in un pozzo centrale e poi si snodava sinuoso verso lo svincolo di una grata sul pozzo centrale. L'uomo chiuse la grata, versò il cesto delle anguille nel pozzo centrale e richiuse il coperchio.

— Avete visto? — disse poi. — Le anguille sono libere di muoversi come vogliono nel pozzo, libere come quando si trovano nei corsi d'acqua dove sono nate. Guizzano, si contorcono, cercando la luce. Quando aprirò

la grata si precipiteranno nel canaletto: quale di esse arriverà per prima al bacino? Chi può saperlo? L'ultima volta ha vinto quella verde. Il Verde vincerà ancora? Puntate, signori, puntate sul colore preferito!... Ah, vedo che c'è qualcuno che non fa economia: ha puntato dieci zecchini sul Malva e dieci sul Grigio. Cosa vedo? Cento zecchini sul Porpora? Attenzione, tutti: una nobildonna bashai ha fatto una puntata da cento sul Porpora. Vincerà mille? Solo le anguille lo sanno.

— Lo so anch'io — mormorò Cauch a Reith. — Quella signora non vincerà. L'anguilla color porpora arriverà fra le ultime. Scommetto che vincerà il Bianco o il Celeste.

— Come fai a saperlo?

— Nessuno ha scommesso sul Celeste, e sul Bianco ci sono solo tre zecchini.

— È vero. Ma le anguille come fanno a saperlo?

— Questo è il mistero, come dice il nostro direttore di gara. Reith domandò a Zap 210: — Riesci a capire come il direttore possa manovrare le anguille in modo da vincere sempre?

— No.

— Credo che faremo bene a pensarci un po' su — disse Reith. —

Guardiamo qualche altra corsa. Nell'interesse della ricerca, scommetto uno zecchino sul Celeste.

— Le puntate sono terminate? — domandò il direttore. — Siate precisi: se qualche moneta tocca due colori, è inteso che sia puntata su quello eventualmente perdente. Quindi, state attenti. Bene. Tenete lontane le mani, per favore. Ha inizio un'altra corsa.

Si avvicinò alla tinozza e abbassò una leva che doveva servire ad aprire la grata: la prima anguilla che arrivò nel bacino fu la bianca. I giocatori allungavano il collo per vedere, mentre l'anguilla bianca guizzava nel bacino. — Ah! — esclamò con aria desolata il direttore. —

Come potrò mai diventare ricco, con questo lavoro? Ecco che mi tocca pagare venti zecchini a quel ricco signor Grigio... Siete un marinaio, non è

vero? E dieci a quel nobile mercante di schiavi di Capo Braise. Pago, pago... ma che cosa guadagno? — Raccolse le scommesse dei perdenti, compreso lo zecchino di Reith, e continuò: — E adesso, tutti pronti per la prossima corsa.

Reith si voltò verso Cauch, scuotendo la testa: — Strano — disse —

strano davvero... Per adesso, comunque, ne ho abbastanza. Girarono per il bazar fino al tramonto. Videro la ruota della fortuna, assistettero a un gioco in cui i partecipanti compravano un sacchetto di tavolette colorate di diverse forme e dimensioni, che cercavano poi di accostare una all'altra formando un disegno su una scacchiera, e altri giochi. Al tramonto si recarono in una piccola trattoria vicino alla Locanda del Marinaio Felice dove mangiarono pesce in salsa rossa, pane di bacche del pellegrino, insalata di verdure marine, il tutto innaffiato da un ottimo vino.

— L'unica cosa di cui ci si può fidare, dei Thang, è la cucina — affermò

Cauch. — Non so perché, ma non imbrogliano mai sui cibi.

— Il che sta a dimostrare che non si può giudicare un uomo da come mangia — osservò Reith, con un sorriso.

— Com'è possibile giudicare gli altri? In che modo? — replicò il vecchio. — Per esempio, voi su cosa vi basate per giudicare gli altri?

— Io sono certo di una cosa sola — rispose Reith. — La prima impressione è quasi sempre errata.

Appoggiandosi sullo schienale della sedia, Cauch guardò Reith con aria perplessa. — È vero. Direi proprio che è vero. Per esempio, voi non siete freddo e disposto a tutto, come vi avevo giudicato la prima volta che vi ho visto.

— Oh, mi hanno giudicato anche peggio — disse Reith. — Un mio amico dice che, secondo lui, io vengo da un altro pianeta.

— Strano che diciate questo — osservò Cauch. — Negli ultimi tempi, a Zsafathra circolava una diceria secondo cui tutti gli uomini avrebbero avuto origine su un altro pianeta, come sostengono i Redentori Yao, e non dall'unione dell'uccello sacro Xyxyl col demonio marino Rhadamh. Dicono anche che, di recente, sono arrivate su Tschai alcune persone provenienti da quel pianeta lontano e che stanno compiendo memorabili imprese: avrebbero sfidato i Dirdir, sconfitto i Chasch, persuaso i Wankh al loro volere. Serpeggia un'aria nuova, su Tschai. Sento che fra non molto si verificheranno grandi cambiamenti. Voi che ne pensate?

— Che forse in tutto questo c'è qualcosa di vero — rispose Reith.

— Un pianeta di uomini! — mormorò Zap 210. — Sarà ancora più

strano e selvaggio di Tschai.

— Non si può dire, e comunque è una cosa che esula dal nostro discorso

— osservò Cauch. — I segreti del carattere ingannano spesso. Per esempio, prendiamo noi tre: un onesto Zsafathrano e due vagabondi spinti come foglie dal vento del destino. Che cosa vi ha indotto a intraprendere un viaggio così lungo? Che cosa ci guadagnerete? In vita mia, non sono mai andato oltre Capo Braise, e non per questo mi annoio... Sì, forse la mia vita è un po' monotona. Ma se vi osservo, mi vien fatto di pensare che la ragazza ha paura e che l'uomo è un duro. È indotto ad agire perché vuole raggiungere a qualunque costo uno scopo che non riesco a indovinare. Lui porta la ragazza dove lei ha paura di andare... Eppure non credo che lei vorrebbe tornare indietro.

Cauch guardò Zap 210, che distolse gli occhi.

— Senza denaro non si può andare in nessun posto — disse Reith, con un sorriso sforzato.

— Bah — commentò con noncuranza il vecchio — se tutto quello che vi manca è il denaro, posso offrirvi un rimedio. Una volta alla settimana, tutti gli Ivensdì, si tengono gare di lotta... Ecco, guardate: quel tizio seduto laggiù è il campione. Si chiama Otwile. — Così dicendo, indicò un omaccione completamente calvo, alto più di due metri, con spalle e cosce enormi, e fianchi strettissimi. Era solo e sorseggiava del vino fissando con aria annoiata il lungomare. — Otwile è un grande lottatore — continuò

Cauch. — Una volta ha lottato corpo a corpo con un Chasch Verde e l'ha steso.

— A quanto ammontano i premi? — chiese Reith.

— Chi riesce a resistere per cinque minuti nel cerchio, vince cento zecchini, più venti ogni osso rotto. Otwile a volte riesce a vincerne cento in un minuto. *ì*

— E se uno riesce a sopraffarlo?

— In questo caso, non so... È un'ipotesi ritenuta impossibile. Perché me lo domandate? Volete provarci voi?

— No — rispose Reith. — A me occorrono trecento zecchini, e se ne vinco solo cento restando per cinque minuti sul ring, dovrei farmi rompere anche dieci ossa per vincerne altri duecento.

Cauch pareva deluso. — Avete qualche altra idea?

— Continuo a pensare alle corse delle anguille. Com'è possibile che il direttore di gara riesca a controllare undici anguille a una distanza di tre metri, mentre si riversano lungo uno scivolo coperto? Mi sembra impossibile.

— E infatti lo è — esclamò Cauch. — Gli Zsafathrani scommettono da anni, proprio perché sono convinti che è impossibile truccare queste corse.

— Non potrebbero cambiar colore per adattarsi alle esigenze del proprietario? No, non vedo come sia possibile. Oppure, credete che lui possa influire telepaticamente sulle anguille?... No, anche questo mi sembra impossibile.

— Non so proprio cosa dire — confessò Cauch.

Reith espose il procedimento seguito dal direttore di gara. — Apre il coperchio del serbatoio, il cui interno è scoperto e visibile. L'acqua non è

più profonda di trenta centimetri. Le anguille vengono immesse nel pozzetto centrale, dopodiché il coperchio viene richiuso. Tutto questo avviene mentre si effettuano le scommesse. Eppure, io sono convinto che il direttore abbia un sistema per far arrivare prima l'anguilla che vuole lui.

— Pensate di poter trarre profitto dalla corsa delle anguille? — gli domandò Cauch, con un sorriso sardonico.

— Mi piacerebbe osservare bene la faccenda una seconda volta —

rispose Reith alzandosi.

— Adesso? Ormai per oggi le corse sono finite.

— Si possono esaminare gli impianti. Sono solo cinque minuti di strada.

— Come volete.

La zona in cui si trovava il piccolo stadio delle anguille era deserta e vi giungeva appena la luce attenuata dei lampioni dei bazar. Dopo l'animazione che vi regnava di giorno, la tavola su cui si ponevano le scommesse, la tinozza e lo scivolo avevano un'aria di totale abbandono. Reith indicò il muro sbrecciato che si alzava oltre il campo di gioco. —

Cosa c'è dall'altra parte?

— La Città Vecchia e, più avanti ancora, il Mausoleo, dove i Thang portano i loro morti. Non è un posto da visitare di sera. Reith esaminò lo scivolo e la tinozza, il cui coperchio adesso era chiuso con un lucchetto. — A che ora cominciano le corse? — domandò.

— A mezzogiorno in punto.

— Domattina ho intenzione di dare un'occhiatina qui intorno.

— Ma guarda... — mormorò Cauch, pensoso. — Vi siete fatto qualche idea?

— Solo un sospetto. Se... — S'interruppe perché Zap 210 l'aveva preso per un braccio e gli indicava due figure con mantello e cappello nero, che stavano immobili sul lato opposto dello spiazzo.

— Gzhindra — mormorò Zap 210.

— Torniamo alla locanda. A Urmank non è prudente soffermarsi nei luoghi bui e appartati — disse Cauch.

Quando Cauch si fu ritirato nella sua camera, Reith accompagnò Zap 210 nel suo stanzino, ma lei si fermò sulla porta, esitante.

— Perché non vuoi entrare? — le domandò Reith.

— Ho paura.

— Di che cosa?

— Degli Gzhindra. Ci seguono.

— Non è detto. Può darsi che non fossero gli stessi.

— Comunque ho paura.

— In ogni modo, non possono entrare nella tua stanza. Ma lei era ancora incerta.

— Io dormo nella stanza vicina. Se succede qualcosa chiamami subito

— disse Reith.

— E se prima uccidono te?

— Oh, non ci avevo pensato. Se domattina mi trovi morto, non pagare il conto.

Ma la ragazza non apprezzò la battuta. Reith le accarezzò i riccioli bruni.

— Buona notte, dormi tranquilla.

Chiuse la porta e, prima di allontanarsi, attese che lei avesse tirato il chiavistello dall'interno. Poi entrò nella stanzetta che gli era stata assegnata e, nonostante le assicurazioni di Cauch, esaminò attentamente pavimento, muri e soffitto. Infine, sentendosi rassicurato, abbassò lo stoppino della lanterna e si sdraiò sul letto.

8

La notte passò tranquilla. La mattina dopo, Reith e Zap 210 fecero colazione da soli, in un bar sul lungomare. Il cielo era sereno e la luce ambrata di Carina 4269 disegnava lunghe ombre dietro le case e faceva scintillare le acque del porto. Zap 210 pareva meno pessimista e guardava con interesse gli scaricatori, i marinai, i venditori ambulanti e gli stranieri.

— Cosa ne pensi adesso del *ghian?* — le domandò Reith.

— Le persone sono diverse da come le immaginavo — rispose lei, fattasi subito seria. — Non corrono avanti e indietro, non sembrano impazzire per la troppa luce. Naturalmente — aggiunse dopo un attimo di esitazione — ho

visto che molti si comportano in maniera indecorosa, ma pare che nessuno ci faccia caso. Mi stupiscono solo gli abiti delle ragazze: sono così audaci che parrebbero fatti apposta per provocare. Ma invece nessuno ci bada. Io non sarei mai capace di comportarmi così. Guarda come cammina quella ragazza che sta venendo da questa parte! Perché fa così?

— Per natura e perché vuole attirare l'attenzione degli uomini. Questi sono gli istinti che il *diko* ha represso in te.

— È un pezzo che non mangio *diko* — protestò con ardore Zap 210 —

eppure non ho certi istinti.

Reith sorrise e si voltò a guardare il lungomare. La ragazza che aveva attirato l'attenzione di Zap 210 rallentò il passo, si assestò la fusciacca arancione che le cingeva il seno, sorrise a Reith, lanciò un'occhiata a Zap 210 e proseguì per la sua strada.

Zap 210 guardò Reith con la coda dell'occhio. Fece per parlare, poi si trattenne. Ma, un momento dopo, disse: — Non capisco niente del *ghian*. Non capisco nemmeno te. Un momento fa hai sorriso a quell'odiosa ragazza. Non hai mai... — Si interruppe bruscamente, per proseguire in tono sommesso: — So già quello che mi risponderai: se uno si comporta in un dato modo, la colpa è dell'"istinto".

Reith aveva perso la pazienza. — È venuto il momento di spiegarti i fatti della vita — disse. — Gli istinti fanno parte del nostro bagaglio biologico e non possiamo farci niente. Gli uomini e le donne sono diversi tra loro. —

Continuò, spiegando i processi della riproduzione, mentre Zap 210 sedeva rigida, tenendo gli occhi fissi sull'acqua del porto. — Così — concluse Reith — è una cosa naturale che la gente indulga in questo tipo di comportamento.

Zap 210 taceva. Reith notò che teneva le mani intrecciate con tanta forza che le nocche erano diventate bianche.

— I Khor del bosco sacro — mormorò poi — stavano... stavano facendo questo?

— Penso di sì.

— E tu mi hai portato via perché non vedessi?

— Ecco, sì. Pensavo che quello spettacolo potesse turbarti.

— Avrebbero potuto ucciderci — disse lei, dopo un momento.

— Non è da escludersi.

— E quelle ragazze senza vestiti... volevano fare... quella cosa?

— Sì, se qualcuno le pagava.

— Ma... qui alla superficie, tutti la pensano così?

— La maggior parte della gente, direi.

— E tu?

— Anch'io... almeno qualche volta. Non sempre, però.

— E allora perché... — S'interruppe. — Perché... — Non riuscì a finire. Reith le carezzò la mano, che lei ritrasse subito. — Non toccarmi!

— Scusami... Ma non voglio vederti arrabbiata.

— Sei stato tu a portarmi in questo orribile posto, tu mi hai strappato alla mia vita normale... Tu, che fingevi di essere gentile e invece non facevi altro che pensare a quella cosa!

— No, no! — protestò Reith. — Non è vero. Ti sbagli.

Zap 210 lo guardò con occhi gelidi, inarcando le sopracciglia. — Allora vuoi dire che mi trovi ripugnante?

Reith alzò le mani al cielo. — Ma no! Non ti trovo per niente ripugnante, anzi...

— Anzi cosa?

Cauch, arrivando in quel momento, procurò a Reith un gradito diversivo.

— Avete passato bene la notte?

— Sì — rispose Reith.

Zap 210 si alzò, allontanandosi senza aprir bocca. Cauch assunse un'aria contrita. — L'ho forse offesa? — domandò.

— No, è arrabbiata con me... ma non riesco a capirne la ragione.

— Succede sempre così. Tra poco, per motivi altrettanto misteriosi, tornerà di nuovo di buon umore. Però quello che mi interessa ora è l'idea che vi è venuta circa la corsa delle anguille.

Reith guardò Zap 210 che stava rientrando alla locanda e domandò: —

Credete che sia prudente lasciarla là, sola?

— Non temete — rispose Cauch. — Alla locanda siete considerati miei amici e non può succedervi niente.

— Bene, allora occupiamoci delle anguille.

— Vi ho detto che le corse cominciano solo a mezzogiorno. È ancora presto.

— Tanto meglio.

Zap 210 non era mai stata tanto arrabbiata in vita sua. Entrata alla locanda, attraversò il soggiorno in penombra e si diresse verso lo stanzino dove aveva passato la notte. Vi entrò di furia e con altrettanta furia tirò il chiavistello: poi andò a sedersi sul letto. Per dieci minuti lasciò che i suoi pensieri le turbinassero nella mente, senza controllo. Poi si mise a piangere, in silenzio. Lacrime di delusione le scorrevano giù per le guance. Pensava ai Rifugi, ai corridoi silenziosi dove si aggiravano le figure ammantate di nero. Laggiù nessuno avrebbe mai destato in lei ira o eccitazione, o qualsiasi altro di quegli strani sentimenti che ogni tanto, da un po' di tempo, si accendevano in lei. E

le avrebbero dato ancora il *diko*... Si concentrò nello sforzo di ricordare il sapore delle piccole cialde croccanti. Poi, seguendo un improvviso impulso, si alzò a guardarsi nello specchio appeso al muro. La sera prima si era guardata senza eccessivo interesse. La sua faccia le era parsa una faccia qualsiasi: occhi, naso, bocca, mento. Adesso invece si esaminò con più attenzione. Sollevò una mano a toccarsi i riccioli neri che le ricadevano sulla fronte, se li pettinò

con le dita e studiò l'effetto ottenuto. La faccia che la guardava dallo specchio era quella di un'estranea. Zap 210 ripensò alla ragazza che sul lungomare aveva fissato con tanta insolenza Reith: indossava un abito azzurro aderente, ben diverso dalla tunica grigia e informe che indossava lei. Si affrettò a togliersela e rimase in sottoveste bianca. Si rigirò per esaminarsi da tutte le parti. Era diventata diversa, non c'erano dubbi. Cos'avrebbe pensato Reith, se l'avesse vista adesso?... Pensare a Reith servì solo ad aumentare la sua ira. Lui la giudicava alla stregua di una bambina, per non dire di peggio... Zap 210 non trovava la definizione esatta. La ragazza si passò la mani sul corpo, guardandosi nello specchio, sempre più meravigliata dei cambiamenti che si erano verificati in lei... L'idea di tornare ai Rifugi non le pareva più tanto allettante. Gli *zuzhma katschai* l'avrebbero gettata nel pozzo tenebroso, e se per miracolo le avessero risparmiato la vita, le avrebbero dato ancora il *diko*... Torse le labbra: non voleva più il *diko*.

Ma perché Adam Reith la giudicava tanto ripugnante...? Non riuscì a concludere il pensiero, la sua mente si rifiutava di farlo. Che cosa ne sarebbe stato di lei? Tornò a guardarsi allo specchio e provò una gran compassione per quella ragazza dai capelli neri, le guance smunte e gli occhi tristi che ricambiava il suo sguardo. Se fosse scappata lontano da Adam Reith, sarebbe riuscita a sopravvivere?... Tornò a infilarsi l'informe abito grigio, ma invece di arrotolarsi la fascia arancione intorno alla testa, se la legò intorno alla vita come una fusciacca, alla moda delle ragazze di Urmank. Tornò a esaminarsi allo specchio e quello che vide le piacque. Cosa avrebbe detto Adam Reith?

Aprì la porta e guardò nel corridoio. Nessuno in vista. Si avventurò. Nel soggiorno, c'era solo la donna delle pulizie, intenta a pulire il pavimento in pietra. La donna alzò gli occhi e fece una smorfia. Zap 210 affrettò il passo e uscì in strada. Esitò sulla soglia, perché non era mai uscita da sola. Aveva

paura, anche se l'avventura la eccitava. Attraversò il lungomare e rimase a osservare gli operai che caricavano le merci su una nave. Né il vocabolario né i suoi pensieri contenevano l'equivalente di "bizzarro" o

"pittoresco", ma rimase ugualmente affascinata dallo spettacolo di una nave che usciva dal porto, sospinta dal vento che gonfiava le vele multicolori. Zap 210 trasse un profondo sospiro: anormale o no, repellente o no, non si era mai sentita così viva prima di allora. Il *ghaun* era un posto selvaggio e crudele, come sostenevano gli *zuzhma katschai*, ma dopo essere vissuta sotto la calda luce del sole, com'era possibile che qualcuno preferisse tornare nei Rifugi?

Si avviò verso il bar, cercando con gli occhi Reith, senza sapere quello che avrebbe detto o come si sarebbe comportata... Ma Reith non c'era più. Un terrore improvviso s'impossessò di Zap 210: Reith aveva approfittato dell'occasione per piantarla in asso? Le venne l'impulso improvviso di chiamarlo a gran voce: "Adam Reith! Adam Reith!". Non riusciva a credere che lui, con la sua solida figura rassicurante, fosse veramente scomparso... Si voltò e andò a sbattere contro un uomo alto e massiccio, che indossava un paio di calzoni di camoscio marrone, camiciola e giubbetto di broccato marrone. Un minuscolo cappello senza ala era posto di sghimbescio sulla sua testa calva. Lo sconosciuto soffocò

un'esclamazione quando Zap 210 lo urtò, poi posò le mani sulle spalle della ragazza.

— Dove andate così in fretta?

— Da nessuna parte — balbettò lei. — Cercavo qualcuno.

— Avete trovato me e vi assicuro che poteva capitarvi di peggio. Andiamo, non ho ancora bevuto il mio solito bicchiere di vino. Parleremo al bar.

Zap 210 era paralizzata dall'indecisione. Cercò di sottrarsi, ma l'uomo la strinse più forte, e Zap 210 trasalì. — Andiamo — disse l'uomo, e lei lo seguì riluttante fino al bar vicino.

L'uomo ordinò una caraffa di vino bianco e un piatto di pesciolini fritti.

— Mangia e bevi — disse, riempiendo un bicchiere di vino e porgendolo a Zap 210. — E adesso, prima di andare avanti, voglio sapere qual è la tua tariffa. Alcune tue compagne, sapendo che sono Otwile, hanno tentato di alzare i prezzi, ma se ne sono pentite, te l'assicuro. Dunque, qual è il tuo prezzo?

— Prezzo di che cosa? — domandò Zap 210.

Otwile sgranò sorpreso gli occhi azzurri.

— Sei uno strano tipo, tu. Di che razza sei? Sei troppo pallida per essere una Thang e troppo magra per essere una Grigia.

Zap 210 abbassò gli occhi, assaggiò il vino e si guardò disperatamente intorno, alla ricerca di Reith.

— Ah, ma sei timida! E hai anche bei modi, a quanto vedo. Otwile cominciò a mangiare, e Zap 210 cercò di alzarsi. — Siediti —

ordinò brusco l'uomo. — Mangia! — Lei si affrettò a rimettersi a sedere e sorseggiò il vino, che era molto forte.

— Così va meglio — disse Otwile. — Adesso andiamo d'accordo?

— No — mormorò Zap 210. — Io non voglio stare qui. Cosa volete da me?

— Non lo sai? — ribatté lui, incredulo.

— No di certo. A meno che non si tratti di... quella cosa.

— Proprio di quella e d'altro ancora! — sogghignò Otwile.

— Ma... io non me ne intendo, di queste cose. E non voglio impararle!

— Una vergine con la fusciacca arancione! — esclamò incredulo Otwile. — Ma perché ti sei vestita così?

— Non lo so, non capisco... Devo andare... devo trovare Adam Reith.

— Hai trovato me, il che è molto meglio. Bevi il vino, così ti rilassi. Oggi sarà una giornata speciale, che ricorderai per tutta la vita. — Otwile tornò a riempire i bicchieri. — Sì, bevo anch'io... ho bisogno di rilassarmi, perché a dire il vero mi sento alquanto eccitato.

Reith e Cauch attraversarono il bazar, dove pescivendoli e altri venditori attiravano l'attenzione dei clienti con strani ululati.

— Cantano? — domandò Reith.

— No — rispose Cauch — è solo un modo come un altro per richiamare l'attenzione. I Thang non sono molto portati per la musica. Gli ululati dei venditori sono spontanei, naturali... Sentite come urlano per sopraffarsi a vicenda.

Reith dovette ammettere che certi richiami erano particolarmente elaborati. — A tempo debito, gli antropologi sociali registreranno e codificheranno questi richiami — disse. — Ma ora come ora, a me interessa di più la corsa delle anguille.

Attraversarono lo spiazzo deserto e osservarono la tavola vuota, la tinozza, lo scivolo. Alzando gli occhi verso il muro retrostante, Reith notò

che era sovrastato dai rami contorti di un vecchio psilla.

— Voglio dare un'occhiata dall'altra parte del muro — disse dopo un po'.

— D'accordo — rispose Cauch. — Ma non volevate occuparvi delle anguille?

— È proprio quello che voglio fare. Vedo che c'è una porta, nel muro di fronte alla bancarella degli amuleti. Vi dispiace accompagnarmi?

— No di certo. Mi piace scoprire cose nuove — rispose Cauch. Camminarono lungo il muro che, in tempi remoti, era stato rivestito in piastrelle bianche e marrone, la maggior parte delle quali era caduta, mettendo in vista i mattoni sbrecciati. Dalla porta, i due entrarono nella Città Vecchia, fatta di capanne costruite con le piastrelle cadute dal muro, pezzi di

mattoni, frammenti di pietra e assi di diversa lunghezza. Alcune delle capanne erano abbandonate, altre in via di costruzione: il quartiere rappresentava un ciclo continuo di decadenza e rigenerazione. Ogni fuscello e ogni frammento di pietra erano stati usati più volte, da varie generazioni. Thang della casta più umile e Grigi dalla testa grossa sbirciarono dalle soglie, al passaggio dei due forestieri. Un lezzo insopportabile ammorbava l'aria.

Dietro le capanne c'era una zona di scarico, piena di detriti, rifiuti, fango, tra cui crescevano radi ciuffi di un'ostinata erba rossa. Reith localizzò la psilla che aveva notato prima. Cresceva a ridosso del muro e, coi rami, faceva ombra a un capanno di mattoni, costruito a regola d'arte. La porta, di legno massiccio con rinforzi di ferro, era chiusa con un pesante lucchetto. La parte posteriore del capanno era addossata al muro. Reith si guardò intorno: nei paraggi c'erano soltanto alcuni bambini che giocavano nudi in un rigagnolo giallo e fangoso. Si avvicinò al capanno. Il lucchetto, la cerniera di chiusura e i cardini erano solidi e robusti. Oltre alla porta, nel capanno non c'erano altre aperture.

— Abbiamo visto tutto quello che dovevamo vedere — disse Reith, allontanandosi.

— Davvero? — ribatté dubbioso Cauch, guardando il capanno, il muro e l'albero. — Io non vedo niente di speciale. Vi riferite sempre alla corsa delle anguille?

— Certo. — Tornarono verso la porta, passando fra il gruppo delle capanne. — Probabilmente potremmo farcela da soli, ma credo che ci servirebbe l'aiuto di due uomini fidati.

Cauch lo guardò incredulo. — Davvero continuate a sperare di far quattrini con le scommesse sulle anguille?

— Se il direttore di gara paga regolarmente le scommesse, sì.

— Quanto a questo, niente da temere. Pagherà, purché sia sicuro che si tratti di vincite regolari. Partendo da questo presupposto, in che modo intendereste dividere gli utili?

— Metà a me, metà divisa tra voi e i due uomini che mi procurerete. Cauch increspò le labbra. — Non mi pare giusto. Non è regolare che un socio trattenga per sé la metà degli utili, mentre gli altri tre devono dividere fra loro la metà restante.

— A me pare invece regolare, dal momento che, se quel socio non ci fosse, gli altri non avrebbero nessun utile da spartire.

— Se le cose stanno così, allora trovo anch'io che sia giusto — ammise il vecchio.

Tornarono al caffè, e Reith cercò inutilmente Zap 210. — Devo trovare la mia compagna — disse al vecchio. — Credo che mi aspetti alla locanda. Ma Zap 210 non era neppure alla locanda. Reith chiese informazioni al personale e venne a sapere che Zap 210 era rientrata ma era uscita poco dopo, senza lasciar detto niente.

Reith si soffermò sulla soglia, guardando l'andirivieni sul lungomare a destra; gli scaricatori, in camiciotto rosso e coprispalle di cuoio, stavano scaricando una vecchia tinozza; a sinistra, c'era la confusione del bazar. Reith si rimproverò per aver lasciato sola la ragazza, specie dopo la discussione di quella mattina. Aveva creduto che Zap 210 possedesse un perfetto equilibrio psichico e non si era mai domandato cosa potesse passarle per la testa. Imprecò contro il proprio egoismo e la propria insensibilità: quella povera ragazza ne aveva passate di tutti i colori, per causa sua. Era stata messa brutalmente di fronte ai principali problemi della vita, procreazione compresa, e lui non si era curato delle sue reazioni... Tornò di corsa al bar, dove Cauch lo aspettava.

— Mi sembrate preoccupato — disse il vecchio.

— Non riesco a trovare la mia compagna.

— Oh, sono tutte uguali! Sarà andata al bazar a comprarsi qualche sciocchezza.

— Non ha denaro ed è inesperta come un neonato. Non potrebbe andare in nessun posto, fuorché... — Reith si voltò a guardare le colline, dove si

snodava la strada che passava sotto i castelli infestati dai demoni. Possibile che a Zap 210 fosse venuto in mente di tornare da sola nei Rifugi? Poi gli balenò un'altra idea che lo fece agghiacciare: gli Gzhindra! Chiamò il cameriere del bar. — Stamattina ho fatto colazione qui, con una ragazza. Ve lo ricordate?

— Sì, portava un turbante arancione alla moda di Hedaijhan. Almeno, allora lo portava.

— Perché? L'avete vista anche dopo?

— Sì, era seduta laggiù con la fusciacca dell'adescamento e parlava con Otwile, il campione di lotta. Hanno bevuto vino e poi se ne sono andati.

— E lei aveva l'aria di essere libera di fare quello che voleva? Seguiva volentieri quell'uomo?

Il cameriere alzò le spalle. — Portava la fusciacca arancione, non gridava, gli dava il braccio... Forse lo faceva per reggersi in piedi perché

mi è parso che fosse un po' brilla.

— E dove si sono diretti?

— Otwile non abita lontano. Forse sono andati a casa sua.

— Indicatemi la strada.

— No, no — rispose il cameriere. — Ho da fare qui, e poi non voglio dare dei fastidi a Otwile.

Reith lo afferrò per un braccio, e l'uomo arretrò spaventato. — Svelto, parla! — sibilò Reith.

— Da questa parte... ma facciamo in fretta, perché non dovrei lasciare il servizio.

Corsero le strette vie tortuose di Urmank, finché il cameriere non si fermò indicando un vialetto che conduceva a un giardino di cespugli verdi e rosa. —

Là, dietro quelle siepi, c'è l'appartamento di Otwile — disse il cameriere, che poi scappò di corsa.

Reith si precipitò nel giardino, in fondo al quale sorgeva una villetta di legno scuro e fibra trasparente. Avvicinandosi, sentì dall'interno un grido:

— Indecoroso! — seguito dal rumore di un ceffone e da un gemito. Reith si avvicinò alla porta della villetta e l'aprì con una spallata. Zap 210 era stesa sul pavimento: aveva un'espressione atterrita ed era completamente nuda. Otwile torreggiava su di lei. Zap 210 alzò la testa e fissò Reith, che le vide sulla guancia il segno rosso dello schiaffo.

— Chi siete voi, che entrate in casa mia senza essere invitato? — gridò

Otwile, furibondo.

Reith lo ignorò. Raccolse la sottoveste di Zap 210, tutta strappata, e guardò Otwile. Dalla soglia Cauch disse: — Su, Reith, prendete la ragazza e non mettetevi nei guai.

Reith non gli badò. Si mosse avanzando lentamente verso Otwile, che teneva le mani sui fianchi e ostentava un sorriso gelido. Reith arrivò a un metro da lui. Otwile, quindici centimetri più alto, abbassò la testa a fissarlo, senza smettere di sorridere.

— Non è stata colpa sua — sussurrò Zap 210, con voce roca. — Avevo messo una fusciacca arancione... non sapevo...

Reith si voltò lentamente a raccogliere l'abito grigio e aiutò la ragazza a infilarselo. Poi fece alzare Zap 210 e si avviò insieme a lei verso la porta. Ma Otwile non era soddisfatto: si era aspettato un gesto, un colpo, magari una parola che facesse scattare i suoi muscoli. Dopo la delusione patita, gli era negata anche la soddisfazione di battere l'uomo che aveva invaso la sua casa. La sua rabbia esplose: scattò in avanti, allungò una gamba per vibrare un calcio.

A Reith non dispiacque scoprire che Otwile aveva rinunciato all'atteggiamento passivo. Si girò di scatto e afferrò la caviglia di Otwile, la

torse e trascinò in giardino il campione, che saltellava su una gamba sola: infine, con un ultimo strattone, lo mandò a finire in un cespuglio di bambù rossi. Otwile si riprese immediatamente e balzò come un leopardo, per arrestarsi poi a braccia spalancate, facendo una smorfia orribile e aprendo e chiudendo i pugni. Reith lo colpì in pieno viso. Otwile incassò

senza nemmeno accorgersene e si fece avanti per afferrare l'avversario, che arretrò fino al muro. Reith scartò di lato e colpì ancora Otwile di sinistro, in piena faccia. Il lottatore avanzò strisciando i piedi e calò il braccio per colpire Reith con una tremenda manata. Ma Reith si scansò, colpendolo allo stomaco. Poi gli afferrò una gamba, la sollevò e mandò il campione lungo e disteso per terra. Otwile rimase per un momento intontito, poi riuscì a mettersi a sedere. Reith si voltò a guardarlo un'ultima volta e si allontanò per seguire i suoi due compagni.

Reith accompagnò Zap 210 alla locanda. Lei si sedette sul letto, stringendosi addosso l'abito grigio, con aria desolata e infelice.

— Che cosa è successo? — le domandò Reith.

Zap 210 aveva le guance bagnate di lacrime e si portò le mani al viso. Reith le accarezzò la testa; lei si asciugò gli occhi e disse: — Non sapevo che quello che facevo era male. La colpa è stata della fusciacca. Quell'uomo mi ha fatto bere finché ha cominciato a girarmi la testa. Poi mi ha fatto uscire... abbiamo camminato... Mi sentivo strana e riuscivo appena a reggermi. Quando mi ha portato a casa sua, voleva che mi spogliassi e si è arrabbiato perché io mi rifiutavo. Allora mi ha strappato il vestito di dosso e quando mi ha visto senza vestiti si è arrabbiato ancora di più e ha detto che ero sporca... Non so più cosa fare... Sto male... muoio...

— No, non stai male e non morirai — la rassicurò Reith. — Il tuo corpo sta cominciando a funzionare in modo normale, non c'è niente di strano in quello che ti succede.

— Allora non sono sporca?

— Ma no. Adesso ti mando una cameriera perché ti aiuti. Poi sdraiati, mettiti tranquilla e cerca di dormire finché tornerò... E spero di tornare con

sufficiente denaro per pagarci il biglietto della nave. Zap 210 annuì senza dire altro, e Reith se ne andò.

Al bar trovò Cauch in compagnia di due giovani Zsafathrani che erano arrivati a Urmank col secondo calesse.

— Questo è Schazar — presentò Cauch — e questo Widisch. Sono due giovani capaci e fidati e sono certo che sapranno esservi utili.

— Allora conviene metterci subito al lavoro. Se le mie previsioni sono giuste, non abbiamo molto tempo a disposizione.

I quattro si avviarono sul lungomare, e Reith spiegò la sua idea. — Può

anche darsi che mi sbagli — concluse. — Nel qual caso, il progetto farà

fiasco.

— Non credo — ribatté Cauch. — Avete elaborato uno straordinario procedimento mentale per dimostrare quanto ora a me risulta come pura verità.

— Il procedimento si chiama logica — disse Reith. — E non porta sempre alla verità. Ma staremo a vedere.

Al tavolo delle scommesse c'erano già alcuni giocatori che attendevano l'inizio della prima corsa delle anguille. Reith affrettò il passo verso la porta aperta nella muraglia, passò tra le capanne della Città Vecchia e si diresse verso il capanno ombreggiato dalla psilla. Si fermò, insieme ai suoi compagni, a una cinquantina di metri dal capanno, nascondendosi in una catapecchia abbandonata ai limiti della zona di scarico. Dopo dieci minuti, Reith cominciò a dare segni di nervosismo. — È

impossibile che siamo arrivati troppo tardi.

Il giovane Schazar indicò dalla parte del muro, oltre i mucchi di detriti.

— Due uomini — disse.

I due uomini in questione stavano arrivando di buon passo. Uno indossava la fluente tonaca bianca e il berretto bianco quadrato dei Saggi dell'Isola Ezre. — È il direttore di gara — sussurrò Cauch. L'altro, poco più di un ragazzo, aveva abito e berretto rosa. I due si divisero all'altezza del capannone, e il più anziano proseguì verso la porta del muro.

— Sarebbe più semplice aggredire quel vecchio ciarlatano e portargli via la borsa. Dopo tutto, il risultato sarebbe lo stesso — disse Widisch.

— Purtroppo non porta mai gli zecchini con sé e fa in modo che tutti lo sappiano — spiegò Cauch. — Tutti i giorni, quattro schiavi portano i fondi per la corsa delle anguille, sotto la sorveglianza della prima moglie del direttore.

Intanto il giovane in rosa aveva raggiunto il capannone. Infilò una chiave nel lucchetto, la girò tre volte, aprì la pesante porta ed entrò nel capanno, ma si voltò immediatamente, sorpreso e spaventato: Reith e Schazar erano entrati silenziosamente dietro di lui. — Cosa volete? —

balbettò.

— Te lo spiego subito e ti avverto che non mi ripeterò — gli rispose Reith. — Vogliamo la tua collaborazione: se ti ribelli ti appenderemo per i piedi alla psilla. Chiaro?

— Chiarissimo — rispose il giovane, tremando.

— Spiegaci il sistema.

Il ragazzo esitò, e Reith fece un cenno a Schazar che estrasse un grosso rotolo di corda. Il giovane si affrettò a dire: — È semplicissimo: mi spoglio ed entro nella cisterna. — Indicò un recipiente cilindrico del diametro di un metro e venti, situato in fondo al capannone. — Un tubo la mette in comunicazione con la tinozza, dove il livello dell'acqua è uguale a quello della cisterna. Nuotando nel tubo arrivo fino alla tinozza ed esco in uno spazio vuoto nella piattaforma. Appena il coperchio viene abbassato, apro un divisorio, entro nella tinozza e spingo l'anguilla scelta verso lo scivolo.

— E tu come fai a sapere il colore scelto?

— Dai battiti del direttore sul coperchio della tinozza. Reith tornò da Cauch e gli disse: — Io e Schazar sappiamo tutto. Voi andate a prender posto al tavolo delle scommesse. — Poi chiese al giovane in rosa: — C'è spazio per due, sotto la tinozza?

— Sì, ma appena sufficiente... Se vi aiuto, chi mi proteggerà dal mio padrone?

— Fatti valere. Digli che la tua vita vale più dei suoi zecchini.

— Lui afferma il contrario — protestò il giovane.

— Mi dispiace. Del resto, il lavoro che fai comporta dei rischi. Bene, quando dobbiamo partire?

— Fra un paio di minuti. Reith e il giovane si spogliarono.

— Seguitemi. È buio, ma il percorso è rettilineo.

Reith seguì il ragazzo nella cisterna. Il giovane aspirò a fondo e s'immerse. Reith lo imitò. Sul fondo della cisterna trovò un tubo di una novantina di centimetri, in cui s'infilò seguendo il giovane. Emersero in uno spazio lungo un metro e venti, alto cinquanta centimetri e largo trenta. La luce filtrava attraverso alcune crepe artificiali, che permettevano di vedere anche il tavolo delle scommesse. Reith poté così

vedere Cauch e Widisch che avevano preso posto fra i giocatori. Poco dopo risuonò vicinissima la voce del direttore di gara. —

Benvenuti a un'altra giornata di interessantissime corse. Chi vincerà? Chi perderà? Nessuno può saperlo. Forse io, forse voi. Ma ci divertiremo tutti. Ora, per coloro che non sono mai stati qui prima, spiegherò che gli undici colori che vedete dipinti sul tavolo corrispondono al colore di altrettante anguille. Deponete il denaro delle scommesse sul colore preferito. Se vincerete, guadagnerete dieci volte la posta. I colori sono: bianco, verde, viola e nero. Avete domande da fare?

— Sì — rispose Cauch. — Ci sono limiti di scommesse?

— La cassa che mi hanno portato in questo momento contiene diecimila zecchini. È il massimo che posso pagare: quindi, sappiatevi regolare. Per favore, puntate sul colore preferito.

Sollevò il coperchio della tinozza e versò le anguille nel pozzetto centrale. — La corsa sta per cominciare!

Il direttore batté sul coperchio ribassato due colpi, immediatamente seguiti da altri due.

— Significa verde — mormorò il ragazzo.

Fece scivolare un pannello, allungò una mano nella tinozza e, afferrata l'anguilla verde, la sistemò nell'imbocco dello scivolo.

— Il verde vince! — esclamò il direttore del gioco. — E io devo pagare... venti zecchini a quel marinaio... Scommettete, signori, parte la seconda corsa!

Tre furono i colpi battuti sul coperchio. — Vermiglio — sussurrò il giovane, e ripeté la manovra di prima.

Reith stava con l'occhio accostato alla fessura. Nelle prime corse, Cauch e Widisch avevano arrischiato un paio di zecchini. Alla terza, deposero sul banco trenta zecchini ciascuno.

— Il gioco è chiuso — disse il direttore e riabbassò il coperchio, battendo tre colpi.

— Marrone — disse il ragazzo.

— Bianco — corresse Reith. — Deve vincere il bianco.

Il giovane soffocò un gemito di disappunto e mise l'anguilla bianca sullo scivolo.

— Eccoci pronti un'altra volta per la gara fra queste imprevedibili creature — stava dicendo il direttore. — Questa volta vince il marrone... Marrone? No,

bianco. Già, proprio il bianco. Cominciò a diventare vecchio, non ci vedo più bene. Ah, povero me, quanto devo pagare... Trecento zecchini a testa per questi due vincitori. Ritirate la vostra vincita, per piacere. Come? Scommettete tutto quello che avete vinto?

— Eh, pare che la fortuna sia dalla nostra, oggi.

— Tutto sul rosso scuro? Tutti e due?

— Già, vedete quello stormo di uccelli rossi?... È un avvertimento del cielo.

Il direttore di gara guardò il cielo sorridendo. — Chi può indovinare i misteri della natura? Secondo me, sbagliate. Be', avete scommesso tutti? E

allora, ecco qua le anguille... Chiudiamo il coperchio e via! — Indugiò un momento con la mano sul coperchio e poi batté un solo colpo. — Vediamo quale di queste strane creature vincerà. Ecco, è il blu... — Si lasciò

sfuggire un gemito. — No, è il rosso scuro. — Guardò i due Zsafathrani.

— Non avrei mai creduto che i vostri presagi fossero giusti.

— Non ve l'avevo detto? — ribatté Cauch. — Su, pagate.

Con penosa riluttanza, il direttore pagò tremila zecchini a Cauch e altrettanti a Widisch.

— Stupefacente! — borbottò. — Avete visto altri prodigi?

— Oh, niente di speciale. Cento zecchini sul nero.

— Cento anche per me — disse Widisch.

Il direttore esitò, guardandosi intorno, mentre si passava una mano sul mento. — Straordinario. — Infilò le anguille nella tinozza. — Avete scommesso tutti? — chiese. Poi, dopo un attimo di esitazione, batté due colpetti rapidi. — Bene, eccole che arrivano. Chi è la prima? Vince il nero.

— Magnifico! — esclamò Cauch. — Ci stiamo prendendo la rivincita dopo

aver perso tanti quattrini con le vostre capricciose anguille. Pagateci, per favore.

— Certo — gracchiò il direttore. — Ma non posso più lavorare. Mi è

venuto un attacco di reumatismi. Per oggi, le corse sono finite. Reith e l'inserviente tornarono immediatamente nel capanno. Il ragazzo si vestì e se ne andò di corsa. Reith e Schazar riattraversarono la Città

Vecchia e incontrarono sulla porta il direttore di gara, che stava arrivando a grandi passi, furibondo. Aveva la faccia paonazza e agitava minacciosamente una frusta.

Cauch e Widisch li stavano attendendo sul lungomare. Cauch porse a Reith una borsa piacevolmente pesante. — La vostra parte di vincita —

disse.

— Quattromila zecchini. È stata una magnifica giornata.

— Abbiamo fatto tutti del nostro meglio e ci siamo aiutati a vicenda, cosa molto rara su Tschai — osservò Reith.

— Noi abbiamo deciso di tornare subito a Zsafathra — disse Cauch. —

E voi?

— Affari urgenti mi chiamano altrove. Anch'io e la mia compagna partiremo al più presto.

— Addio, allora. — I tre Zsafathrani se ne andarono, e Reith tornò nel bazar, dove fece alcuni acquisti. Tornato alla locanda, andò a bussare alla porta di Zap 210.

— Chi è?

— Sono io, Adam Reith.

— Un momento. — Zap 210 gli andò ad aprire, rossa in viso e ancora

insonnolita.

Reith andò a posare i pacchi sul letto. — Ecco, questo... questo... questo... e questo sono per te.

— Per me? Cosa sono?

— Apri e vedrai.

Lei guardò con aria diffidente, poi aprì i pacchi e rimase a fissare il contenuto senza fare commenti.

— Allora, ti piacciono? — domandò Reith.

Lei lo guardò con aria offesa. — È questo che vuoi?... Che diventi uguale alle altre?

Reith ci rimase male. Non era quella la reazione che aveva previsto. Dominandosi, disse: — Dovremo viaggiare e sarà meglio che non diamo troppo nell'occhio. Ricordi gli Gzhindra? Dobbiamo vestirci come gli altri viaggiatori.

— Capisco.

— Quale preferisci?

Zap 210 prese un abito verde scuro. Lo esaminò e tornò a deporlo sul letto. Poi prese una casacca arancione e un paio di calzoni bianchi... Infine esaminò un elegante completo nero e marrone, con mantella nera.

— Provane uno.

— Adesso?

— Certo.

Zap 210 prese gli abiti e guardò Reith, che sorrise. — Ho capito, me ne vado.

Reith andò nella sua stanza a indossare uno dei nuovi abiti che si era

comprato: calzoni grigi e casacca blu scuro. Mentre gettava in un angolo la casacca grigia che aveva portato dal suo arrivo a Urmank, sentì nella tasca interna il fruscio della cartelletta dei Pnume. Dopo un momento di indecisione, la infilò nella tasca interna della giacca nuova. Erano documenti che non gli servivano più, ma valeva la pena di conservarli, se non altro come curiosità.

Quando fu pronto, scese nel soggiorno. Poco dopo arrivò anche Zap 210, che aveva indossato l'abito verde.

— Perché mi guardi così? — domandò la ragazza.

Lui non poteva dirle la verità, e cioè che la ricordava com'era la prima volta che l'aveva vista: una ragazzina anemica e spaurita, magra e pallida sotto il mantello nero. Anche ora Zap 210 aveva l'aria assente e assorta, ma la sua carnagione aveva assunto una sfumatura ambrata e i riccioli neri le scendevano morbidi sulla fronte e sulle orecchie.

Uscirono e andarono a comprare i biglietti sulla nave *Nhiahar*. Trovarono il taciturno capitano intento a far conti nel salone.

— Volete andare a Kazain? — disse. — Ho disponibile solo la cabina più grande. Settecento zecchini... A meno che non vi accontentiate di due amache nel dormitorio. Vi costerebbero duecento zecchini. 9

Sul Secondo Mare regnava una calma assoluta. La *Nhiahar* uscì dal porto spinta dai motori ausiliari e prese il largo, mentre Urmank svaniva lentamente nella foschia.

Il silenzio era rotto solo dallo sciabordio dell'acqua sotto la prua. Oltre a Reith e a Zap 210, c'erano altri due passeggeri: due vecchie dalla faccia cerea, vestite di grigio, che, dopo una rapida comparsa sul ponte, si ritirarono nella loro minuscola cabina.

Reith era molto soddisfatto del suo alloggio, che occupava la nave in tutta la sua lunghezza e aveva tre grandi finestre a poppa. I letti erano sistemati in rientranze a destra e a sinistra, ed erano i più morbidi che Reith avesse mai provato su Tschai. Al centro dell'alloggio c'era un tavolo massiccio, di legno

nero scolpito, con due sedie altrettanto massicce. Zap 210 non aveva fatto commenti: se ne stava imbronciata e tesa, in calzoni bianchi e casacca arancione, trasalendo a ogni rumore, in preda a un nervosismo di cui Reith non riusciva a capire il motivo. A un certo punto si azzardò a chiederle: — Ti piace la nave?

Lei si strinse nelle spalle e disse: — Non avevo mai visto niente di simile, prima. — Poi si avviò alla porta e uscì sul ponte, dopo essersi voltata a guardarlo con un sorriso molto smagliante e una smorfia di scherno.

Reith preferì non insistere e la seguì.

Lei stava appoggiata al parapetto di poppa e guardava la costa; ormai appena visibile. Reith si sedette su una panca poco lontano, fingendo di godersi il tepore del sole mentre invece si tormentava nello sforzo di capire il perché del malumore di Zap 210. Era una donna, e perciò irrazionale per natura, ma la sua condotta non poteva spiegarsi solo con questa semplice constatazione. Certi suoi atteggiamenti erano dovuti all'educazione ricevuta nei Rifugi, ma ormai anche questa stava perdendo la sua influenza. Una volta risalita alla superficie, Zap 210 aveva abbandonato il suo antico modo di vivere e i preconcetti con cui era stata allevata, ma non era riuscita ancora ad assumere una nuova personalità. Questo pensiero mise addosso a Reith un certo malessere. Parte dell'attrazione e del fascino di cui la ragazza era dotata proveniva dalla sua innocenza, dalla sua fragilità. Fragilità? Su questo punto Reith aveva molti dubbi. Si alzò e andò a chiederle: — Che cosa ti rende tanto pensosa?

Lei gli lanciò una lunga occhiata enigmatica e disse: — Stavo pensando a me stessa e al *ghaun.* Riandavo ai tempi in cui vivevo nei Rifugi e mi sto rendendo conto che non ero fatta per quel mondo. Allora era come se non fossi ancora nata. Tutti quegli anni monotoni passati nel buio... E intanto, quassù, la gente godeva dell'aria aperta, dei colori di tante cose che ignoravo.

— È per questo, allora, che sei di umore così strano?

— No! — esclamò lei con passione. — Non è per questo! La colpa è tua e dei tuoi misteri. Non mi dici niente. Non so dove andiamo, né quello che farai di me.

Reith non rispose subito e rimase con gli occhi fissi sulla scia spumeggiante.

— Ci sono cose che nemmeno io so ancora con certezza — disse poi.

— Ma qualcosa devi pur sapere!

— Sì... Quando sarò a Sivishe, farò di tutto per tornare a casa mia... molto, molto lontano.

— E io?

Questa era una domanda che Reith aveva evitato di porsi. Cosa ne avrebbe fatto di lei? — Non so se tu vorresti seguirmi — finì col rispondere.

— E dove altro potrei andare? — disse Zap 210, mentre gli occhi le si riempivano di lacrime. — Devo diventare una Gzhindra? O fare la serva?

O indossare la fusciacca arancione delle donne di Urmank? Oppure dovrei morire? — Si girò di scatto e si avviò verso poppa, incurante delle occhiate di un gruppo di marinai.

Reith tornò a sedersi sulla panca... Il pomeriggio trascorse e sopraggiunse il tramonto. Un vento freddo spingeva in cielo banchi di nuvole nere. Vennero issate le vele e la velocità della nave aumentò. Finalmente Zap 210 tornò a poppa. Dopo aver guardato Reith con aria di rimprovero, scese in cabina senza dire nulla.

Reith scese a sua volta e la trovò sul letto.

— Non ti senti bene?

— No.

— È meglio che tu risalga sul ponte. L'aria fresca di farà bene. Lei lo seguì barcollando.

— Tieni gli occhi fissi sull'orizzonte e quando senti la nave muoversi, tieni diritta la testa — le consigliò Reith. — Se resisti per un po', dopo ti passerà.

Zap 210 si accostò al parapetto. Le nuvole continuavano ad ammassarsi, il vento cadde, le vele si afflosciarono... In cielo si disegnò un lampo purpureo che zigzagò fino in mare, seguito da altri due nel giro di un secondo. Zap 210 si lasciò sfuggire un piccolo grido di spavento e indietreggiò istintivamente. Reith l'abbracciò e la tenne stretta contro di sé, mentre rombava il tuono. Zap 210 cercò di liberarsi dalla stretta, ma Reith la baciò sulla fronte, sulle guance, sulla bocca.

Il sole tramontò in uno sfolgorio d'oro, nero e marrone. Poi cominciò a piovere. Reith e Zap 210 scesero in cabina, dove venne loro servita la cena. Mangiarono e intanto dalle grandi finestre guardavano il mare, la pioggia e i lampi che squarciavano le tenebre. Più tardi, mentre l'uragano infuriava, si abbandonarono completamente l'uno all'altro. A mezzanotte le nuvole si dissiparono e il cielo si riempì di stelle. —

Guarda lassù — disse Reith. — Fra quelle stelle ci sono altri mondi abitati dagli uomini. Uno è la Terra. — S'interruppe. Zap 210 ascoltava attenta ma, per qualche oscuro motivo, Reith non riuscì a dire altro. La *Nhiahar,* spinta dai venti favorevoli, avanzava sul Secondo Mare fra grandi riccioli di spuma. Comparve a prua Capo Braise, e la nave attraccò

al porto di un'antica città, Stheine, per fare provvista d'acqua. Poi fece rotta verso nord ed entrò nello Schanizade.

Dopo aver costeggiato per circa trenta chilometri, fu avvistata una lingua di terra che si protendeva nel mare in direzione ovest. Sulla riva una foresta di alberi azzurri circondava una città le cui case erano simili a cupole, ricca di cuspidi e di colonnati. Reith riconobbe quel tipo di architettura e domandò al capitano: — Non è una città chasch?

— È Songh, la città più meridionale dei Chasch Blu. Ho portato dei carichi a Songh, ma è un affare rischioso. Bisogna conoscere i giochi dei Casch, le loro stranezze di una razza in declino. Nella steppa del Kotan ho visto le rovine di un centinaio di località dove vivevano un tempo i Vecchi Chasch o i Chasch Blu. E chi le frequenta, adesso? Solo i Phung. La città scomparve in lontananza, mentre la nave doppiava a sud la penisola. Poco dopo, un grido di uno dei marinai fece accorrere tutti sul ponte. In cielo, due velivoli stavano dandosi battaglia. Uno era un apparecchio di metallo blu e bianco, di

bellissima forma curvilinea. Il ponte era chiuso da una balaustra, e su di esso si trovavano una dozzina di esseri con elmetti lucenti. L'altro era brutto e austero, un apparecchio sinistro, grigio, costruito solo in ragione della funzionalità. Era un po' più

piccolo dell'aereo dei Chasch Blu e, in un certo qual modo, più agile. Nella cupola che spuntava sul dorso stava raccolto l'equipaggio dirdir, deciso a distruggere l'aereo dei Chasch. I due velivoli si rincorrevano, impennandosi, virando, ora perdendo quota, e parevano due insetti velenosi, impegnati in un duello mortale. Di tanto in tanto, appena si presentava l'occasione favorevole, i due apparecchi mettevano in azione i cannoni lanciasabbia, senza ottenere tuttavia effetti apprezzabili. Sulla tolda della *Nhiahar* tutti seguivano le fasi della lotta, anche le due donne in grigio che erano sempre rimaste rintanate nella loro cabina. In seguito a un brusco movimento della testa, a una di esse ricadde il cappuccio, mettendo in luce una faccia pallida e scarna. Vedendola Zap 210, che stava vicino a Reith, soffocò un grido e distolse subito lo sguardo. Intanto, la zattera volante dei Chasch Blu era scivolata d'ala e, con un tiro preciso dei cannoni di poppa, era riuscita a centrare in pieno l'aereo dei Dirdir, che precipitò avvitandosi e fu inghiottito dal mare. I Chasch Blu sorvolarono per alcuni istanti la zona, poi fecero rotta verso Songh. Le vecchie erano tornate in cabina.

— Hai notato? — domandò Zap 210, con voce tremula.

— Sì, ho notato — rispose Reith.

— Sono Gzhindra.

— Ne sei certa?

— Certissima.

— Be', penso che anche gli Gzhindra abbiano il diritto di viaggiare, come chiunque altro. E finora non ci hanno dato fastidio.

— Ma sono qui, a bordo della nave. E gli Gzhindra non fanno nulla senza uno scopo ben preciso.

— E se anche fosse... Cosa potremmo farci?

— Uccidiamole!

Zap 210, nonostante l'educazione rigida che aveva ricevuto, era pur sempre una creatura di Tschai, pensò Reith, che disse: — Le terremo d'occhio. Adesso sappiamo chi sono, mentre loro non sanno chi siamo noi. Quindi il vantaggio è dalla nostra parte.

Zap 210 era poco convinta, ma Reith si rifiutò di infilarsi nella cabina delle vecchie per strangolarle.

La nave procedeva verso sud, diretta alle Isole Saschan. Passarono parecchi giorni senza che si verificasse niente di più notevole dell'alternarsi del sole e delle due lune, e la *Nhiahar* navigava di giorno su un mare color bronzo, sotto i raggi di Carina 4269, o su onde tinte di rosa e d'azzurro di notte, quando si alternavano in cielo la rosa Az e l'azzurra Braz.

Per Reith, quelli sarebbero stati i giorni più sereni e distensivi da quando era precipitato su Tschai, se non l'avesse roso di continuo un pensiero: cosa stava succedendo a Sivishe? Avrebbe ritrovato intatta la nave spaziale? Che ne era stato dell'astuto e crudele Aila Woudiver e dei Dirdir che vivevano in quella loro città da incubo, al di là dello stretto? E le due vecchie? Erano davvero due Gzhindra? Non salivano mai sul ponte se non a notte fonda, e una volta Reith, guardandole da lontano, si sentì rizzare i capelli: erano due figure sinistre, fossero o non fossero Gzhindra. Comunque, non essendo certo della loro identità, Reith ritenne prudente stare in guardia.

In una pallida mattina ambrata, le Isole Saschan si profilarono all'orizzonte. Erano tre antichi crateri vulcanici, circondati da spalti di detriti dove crescevano psilla, khiantus e noci a candeloro. Su ogni isola, una città s'inerpicava lungo il costone della montagna. Le abitazioni erano minuscole, collegate le une alle altre come celle di un alveare e avevano un'apertura scura che guardava verso il mare. Dai comignoli si levavano volute di fumo.

La *Nhiahar* entrò nella baia interna e, accostando a dritta per evitare un ferry-boat, attraccò al porto dell'isola meridionale. Sul molo erano in attesa marittimi saschanesi dalle gambe arcuate, in tuta nera e stivali pure neri, dalla

punta all'insù. Appena le operazioni d'attracco furono completate e la passerella fu sistemata, sciamarono a bordo gli scaricatori per prendere le balle di cuoio, i sacchi di bacche del pellegrino essiccate e macchinari accatastati nella stiva.

Reith e Zap 210 scesero a terra. Il capitano li avvertì: — Salperò a mezzogiorno preciso, senza aspettare i ritardatari.

I due si avviarono lungo la passeggiata a mare, sovrastata dai grappoli di casette che si accatastavano sul costone. Zap 210 si guardo alle spalle: —

Ci seguono — disse.

— Le Gzhindra?

— Sì.

— Allora non ci sono più dubbi — disse Reith, accigliandosi. —

Devono aver ricevuto l'ordine di non perderci di vista.

— Ormai siamo spacciati — esclamò la ragazza, con voce incolore.

— A Kazain riferiranno tutto ai Pnume, e per noi non ci sarà più niente da fare: ci costringeranno con la forza a tornare sottoterra. Reith non sapeva cosa dire. Arrivarono a una piccola darsena protetta da due gettate, che si accostavano fino a diventare un approdo per i ferryboat. Reith e Zap 210 si fermarono a osservare il ferry-boat che arrivava dalle altre isole: si trattava di una grossa chiatta dotata di cabine di comando alle due estremità, carica di circa duecento Saschanesi, di ogni ceto ed età. La chiatta attraccò e i passeggeri sbarcarono. Molti Saschanesi, che attendevano a terra, pagarono il biglietto a un uomo grasso che sedeva in una cabina all'approdo e salirono a bordo. Il ferry ripartì subito. Reith lo seguì con lo sguardo, poi condusse Zap 210 in uno spiazzo dove c'erano panche e tavolini per i passeggeri in attesa, vicino all'approdo. Reith ordinò vino dolce e biscotti a un cameriere subito accorso, poi andò a parlare col bigliettario mentre Zap 210 si guardava nervosamente intorno. All'ombra di una scalinata che scendeva nella baia, alla ragazza parve di scorgere due figure vestite di grigio. "Si domanderanno

che cosa stiamo facendo" pensò Zap 210.

— Il prossimo ferry-boat parte fra un'ora circa — le disse Reith, tornando — cioè poco prima di mezzogiorno. Ho già preso i biglietti. Lei lo guardò stupita. — Ma dobbiamo essere a bordo della *Nhiahar* per mezzogiorno!

— Infatti. Hai visto le due Gzhindra?

— Si sono appena sedute a quel tavolo là in fondo.

— Adesso le faremo divertire. Daremo loro qualcosa a cui pensare!

— In che modo? Facendo loro credere che prendiamo il ferry?

— Pressapoco.

— Ma perché dovrebbero credere a una cosa simile? Sarebbe assurdo.

— Possono credere che in una delle altre due isole ci sia una nave che ci porta verso qualche sconosciuta destinazione.

— C'è davvero?

— No, che io sappia.

— Ma se prendiamo il ferry e le Gzhindra ci seguono, la *Nhiahar* partirà

senza di noi.

Passò un po' di tempo; Zap 210 cominciava a dar segni di nervosismo.

— Manca ormai poco a mezzogiorno — disse guardando Reith nel tentativo d'indovinare quale fosse il suo piano. Su Tschai, nessuno che lei avesse conosciuto somigliava a Reith. Reith apparteneva certo a una specie diversa.

— Ecco che arriva il ferry! — disse Reith. — Andiamo all'approdo. Dobbiamo essere i primi della fila.

Zap 210 si alzò. Non sarebbe mai riuscita a capire Reith! Lo seguì verso

l'approdo, dove cominciava a radunarsi la folla dei partenti. Mentre si facevano avanti a gomitate, fra borbottii e proteste, Reith le domandò: —

Dove sono le Gzhindra?

Zap 210 si guardò alle spalle. — Sono in fondo alla fila. Il ferry approdò, i cancelli si aprirono e i passeggeri sbarcarono.

— Tieniti dalla parte del baracchino del bigliettario — sussurrò Reith a Zap 210 — e, appena l'hai sorpassato, nasconditi dietro.

— Oh!

I cancelli d'imbarco si aprirono. Reith e Zap 210 si avviarono veloci sulla passerella. Appena sorpassata la cabina del bigliettario, Reith si chinò

e scivolo dietro la costruzione, seguito dalla ragazza La folla di passeggeri che s'imbarcavano continuava a fluire compatta. Da ultime venivano le due Gzhindra che, di tanto in tanto, allungavano il collo per sbirciare verso le prime file dei passeggeri. Seguirono gli altri sulla passerella, presero il biglietto e salirono a bordo.

I cancelli si chiusero. Il ferry partì, Reith e Zap 210 uscirono dal nascondiglio. — È quasi mezzogiorno — disse lui — Corriamo! È ora di salire a bordo della *Nhiahar*.

10

I venti sospingevano la *Nhiahar* in direzione sud-est, verso il Kislovan. Il mare era quasi nero, e le onde erano sormontate da una cresta di spuma bianca.

In una mattinata tempestosa, Zap 210 andò a raggiungere Reith che si trovava a prua. Rimasero per qualche minuto a osservare i giochi di luce che i raggi del sole disegnavano sull'acqua, poi Zap 210 chiese: — E

adesso? Che cosa ci aspetta?

— Non lo so, e vorrei tanto saperlo — rispose lui.

— Ti vedo preoccupato. Hai paura?

— Ho paura di un uomo che si chiama Aila Woudiver. Non so se sia vivo o morto.

— Chi è questo Woudiver? E perché hai paura di lui?

— È un uomo di Sivishe, un tipo temibile. Credo che sia morto. Almeno dovrebbe esserlo. Quando mi hanno rapito, mi pareva di essere in preda a un brutto sogno, e in quel sogno ho visto Aila Woudiver con la testa sfracellata.

— E allora di che cosa ti preoccupi?

"Prima o poi" pensava Reith "dovrò spiegarle tutto. Perché non adesso?"

— Ricordi — disse — quella notte in cui ti ho detto che fra le stelle ci sono altri abitanti?

— Sì, me ne ricordo.

— Uno di questi mondi è la Terra. A Sivishe ho costruito un'astronave con l'aiuto di Aila Woudiver. Voglio andare sulla Terra.

— E perché? — domandò lei, tenendo gli occhi fissi sull'acqua.

— Perché ci sono nato.

— Oh! — fece Zap 210 con voce atona, guardando il suo compagno.

— Stai pensando che sono matto — disse seccamente Reith.

— Me lo sono già chiesto molte, molte volte.

Sebbene fosse stato lui a metterle in testa quell'idea, Reith rimase interdetto. — E perché? — domandò.

Lei abbozzò una specie di sorriso. — Pensa a quello che hai fatto nei Rifugi, nel bosco dei Khor e a Urmank, quando hai cambiato le anguille.

— Non erano azioni da pazzo, ma di un uomo disperato che cercava di superare tutti gli ostacoli che si frapponevano tra il suo eventuale ritorno sulla Terra.

— Se sei Terrestre, cosa sei venuto a fare su Tschai?

— La mia astronave è precipitata vicino alla steppa di Kotan. A Sivishe ne ho costruita un'altra.

— Uhm... La Terra è davvero un paradiso?

— I Terrestri non sanno niente di Tschai ed è importante che vengano a sapere della sua esistenza.

— Perché?

— Per molte ragioni. La più importante è che, in tempi lontani, i Dirdir fecero delle razzie sulla Terra. Potrebbero tornarci.

— Hai degli amici sulla Terra?

— Certo.

— Abitavi in una casa?

— Sì, pressapoco.

— Con una donna e dei bambini?

— No, niente donne e bambini. Sono sempre stato uno spaziale.

— E al ritorno... cosa farai?

— Non oso pensare più in là di Sivishe.

— Mi porterai con te?

— Sì — rispose Reith abbracciandola. — Ti porterò con me. Zap 210 si lasciò sfuggire un sospiro di sollievo.

La mattina del giorno seguente approdarono a Kazian. Sul molo c'erano due Sub-Dirdir, che rimasero a osservare le operazioni di attracco e di sbarco. Erano di casta superiore, probabilmente due Immacolati. Giovani e vanitosi, ostentavano enormi, false antenne che mandavano barbagli a ogni gesto. Reith provò una stretta al cuore, pensando che fossero mandati per arrestarlo. In tal caso non avrebbe saputo come fare a cavarsela. Sudò

freddo fin quando non vide i due allontanarsi con aria noncurante verso il quartiere sub-dirdir, in fondo alla baia.

Allo sbarco non ci furono formalità. Reith e Zap 210 scesero portando il loro esiguo bagaglio e si avviarono verso la stazione delle corriere, senza che nessuno desse loro fastidio. Un veicolo a otto ruote era pronto al capolinea. Avrebbe attraversato la strozzatura meridionale del Kislovan, per raggiungere il capolinea opposto, cioè Sivishe. Reith acquistò i biglietti per uno scompartimento con cuccette nella terza sezione del veicolo, con accesso al ponte superiore.

La corriera partì dopo un'ora, seguendo una strada che, per un tratto, s'inerpicava sulle alture prospicienti la costa e poi svoltava, dopo circa otto chilometri, nell'entroterra Per il resto della giornata la corriera percorse zone ricche di foreste e di prati, con qualche raro villaggio sparso qua e là. Fecero sosta a sera inoltrata, in una locanda isolata, dove i quarantatré

passeggeri poterono cenare. Circa metà erano Grigi. Gli altri, Reith non riuscì a identificarli. Due o tre dovevano venire dalla steppa del Kotan e alcuni erano probabilmente Saschanesi. Due donne dalla pelle gialla, vestite con abiti di una strana stoffa nera a squame, provenivano con molta probabilità dalle Paludi a nord del Secondo Mare. I vari gruppi si ignoravano a vicenda e, appena mangiato, tutti tornarono sulla corriera, a dormire.

Ripartirono la mattina dopo all'alba, risalendo verso l'altopiano centrale. Carina 4269 illuminava un'ampia savana pietrosa, su cui crescevano radi cespugli di erba spinosa.

Passarono così quattro giorni, durante i quali la tensione di Reith non fece che aumentare. Nei Rifugi, nell'interminabile canale sotterraneo lungo le Rive del Secondo Mare, a Urmank, anche a bordo della *Nhiahar,* era stato sorretto

dalla forza della disperazione, ma adesso sentiva avvicinarsi il momento critico. Era pieno di speranze e di timori. Avrebbe voluto che la corriera fosse più veloce. Rifuggiva dall'idea di quel che avrebbe potuto trovare nel capannone ai margini della pianura salata di Sivishe. Zap 210, reagendo alla tensione di Reith, o forse sopraffatta dalle personali preoccupazioni, si rinchiuse in se stessa.

La corriera attraversò l'altopiano e scese lungo una desolata pietraia, fino a una pianura abitata da contadini grigi. Cominciarono ad apparire i primi segni della presenza dirdir; un terrapieno grigio, su cui s'innalzavano torri rosse e purpuree, che dominava una stretta valle, territorio di caccia. Il sesto giorno si parò davanti alla corriera una catena di montagne: era la parte posteriore di montagne che gli abitanti di Hei e di Sivishe, che si trovavano al di là del versante opposto, chiamavano le Palizzate. Il viaggio era agli sgoccioli. La corriera proseguì la sua corsa per tutta la notte su una strada polverosa, alla luce della luna rosa e di quella azzurra. Poi le lune tramontarono, e a oriente il cielo assunse il colore del sangue secco. L'alba esplose in un caleidoscopio di rosso, arancione, marrone e seppia. Davanti agli occhi dei viaggiatori si stendevano il Golfo di Ajzan e l'ammasso delle case di Sivishe. Due ore dopo, la corriera si fermava al capolinea di Sivishe, vicino al ponte.

11

Reith e Zap 210 attraversarono il ponte mescolandosi alla folla dei Grigi che andavano o tornavano dal lavoro delle fabbriche di Hei. Sivishe era nostalgicamente familiare, rappresentava la scena di tante pene e di tante speranze. Reith avvertì il proprio cuore accelerare i battiti. Se per un colpo di fortuna, a cui quasi non credeva più, fosse riuscito a tornare sulla Terra, avrebbe potuto dimenticare tutte le vicissitudini di Sivishe?

— Vieni — disse. — Laggiù c'è un trasporto pubblico.

Scricchiolando e cigolando, la vettura si lasciò alle spalle i sordidi quartieri di Sivishe e giunse alla fermata meridionale, dove la linea svoltava a est, verso la costa di Ajzan. Di fronte, si stendevano le distese salate, e una strada tortuosa portava a un deposito dell'azienda di costruzioni di Aila Woudiver.

Tutto pareva uguale a come Reith l'aveva lasciato: mucchi di ghiaia, di

sabbia, di cemento. Da un lato, la pretenziosa costruzione dell'ufficio di Woudiver; più avanti, il capannone. Tutto era avvolto nell'immobilità e nel silenzio. Le grandi porte del capannone erano chiuse, e le pareti parevano più cadenti di un tempo. Reith accelerò il passo, e Zap 210 si fermò

guardandosi intorno. Desolazione! Non un rumore, non un passo. Silenzio!

Il capannone pareva lì lì per crollare, come se fosse stato leso da un'esplosione. Reith si portò all'entrata laterale e guardò dentro. L'interno era deserto: l'astronave non c'era più. Il tetto, sfondato, pendeva a brandelli, i banchi e gli scaffali dell'officina erano ridotti a un mucchio di rottami.

Reith si allontanò fermandosi a fissare la distesa delle pianure salate con occhi spenti. E adesso?

Non sapeva cosa fare. Aveva la mente vuota. Si allontanò lentamente dal capannone. Qualcuno aveva scarabocchiato sull'ingresso principale la parola ONMALE. Onmale era il nome dell'Emblema-capo che Traz portava quando Reith aveva incontrato il ragazzo per la prima volta nella steppa di Kotan. La parola scosse Reith dal suo torpore. Dov'erano Traz e Anacho?

Reith andò a dare un'occhiata nell'ufficio di Woudiver dove, mentre dormiva, gli Gzhindra l'avevano drogato con un gas e poi rapito, portandolo via in un sacco. Qualcun altro, ora, dormiva sul lettino... Un vecchio. Reith bussò sul muro, e il vecchio si svegliò aprendo prima un occhio cisposo e poi l'altro. Avviluppandosi in un mantello grigio, si rizzò

a sedere. — Chi è? — domandò.

— Dove sono gli uomini che lavoravano qui? — chiese Reith. La porta si socchiuse e ne uscì il vecchio, che squadrò Reith da capo a piedi. — Se ne sono andati... chi di qua, e chi di là. Uno è andato laggiù.

— E puntò il dito verso la Scatola di Vetro.

— Chi?

— Ma chi siete voi che ignorate quello che è successo a Sivishe? —

esclamò il vecchio, dopo averlo scrutato attentamente un'altra volta.

— Sono un viaggiatore — rispose Reith, cercando di mantenere la calma. — Che cos'è successo?

— Dalla descrizione che mi hanno fatto, voi dovreste essere un certo Adam Reith — continuò il vecchio. — Ma se siete davvero Adam Reith, dovete dirmi il nome di un Lokhar e quello di un Thang che solo Adam Reith può conoscere.

— Zarfo Detwiler è un Lokhar, e un tempo ho conosciuto il Thang Issam.

L'altro si guardò furtivamente intorno, e il suo sguardo sospettoso si posò su Zap 210. — E quella chi è?

— Un'amica fidata. Sa che sono Adam Reith.

— A me hanno raccomandato di fidarmi solo di Reith.

— Sono io. Ditemi quello che vi hanno incaricato di riferirmi.

— Venite qua. — Il vecchio trasse in disparte Reith e gli sussurrò: — A Coad, Adam Reith ha conosciuto un cavaliere yao.

— Si chiamava Dordolio. E adesso parlate.

— Non ho niente da riferire.

Reith stava per perdere la pazienza — E allora perché tutte queste domande?

— Perché Adam Reith ha un amico che vuole vederlo. Devo accompagnare Adam Reith da questo amico, se lo crederò opportuno.

— E chi è questo amico?

Il vecchio agitò l'indice — Ssst. Io non rispondo alle domande. Mi limito a eseguire gli ordini in modo da guadagnarmi la ricompensa.

— E quali sarebbero questi ordini?

— Devo accompagnare Adam Reith in un posto, tutto qui.

— Bene, andiamo.

— Siete già pronto?

— Prontissimo.

— E allora muoviamoci. — Il vecchio si avviò, seguito da Reith e da Zap 210, ma si fermò subito. — Lei no. Solo voi.

— Non posso lasciarla.

— E allora non andiamo.

Reith cercò di discutere, pregò, minacciò, ma invano. — È lontano questo posto?

— Non è lontano.

— Un chilometro? Due chilometri?

— Non è lontano. Torneremo presto. Perché stare qui a discutere? La donna non scapperà, e comunque potete trovarne un'altra. Io facevo così, da giovane.

Reith si guardò intorno: non si vedeva anima viva. La cosa era rassicurante, sotto un certo punto di vista. Poi guardò Zap 210, che ricambiò lo sguardo con un sorriso incerto.

— Entra in questa baracca — disse Reith alla ragazza. — Chiuditi dentro col catenaccio e non aprire a nessuno. Tornerò appena posso. Zap 210 ubbidì. La porta si chiuse, il catenaccio venne tirato dall'interno. Allora Reith disse al vecchio: — Svelto, portami dal mio amico.

— Da questa parte.

Si avviarono in silenzio e, poco dopo, il vecchio lasciò la strada per un viottolo che, attraverso la pianura salata, portava a un agglomerato di

capanne, all'estrema periferia di Sivishe.

— Dove stiamo andando? — domandò Reith.

Il vecchio fece un gesto vago in direzione delle capanne.

— Chi è l'amico che vuole vedermi?

— Un amico di Adam Reith.

— È Aila Woudiver?

— Non sono autorizzato a fare nomi. Non posso dire altro.

— Svelto!

Il vecchio si affrettò verso una capanna isolata dalle altre, una vecchia costruzione di fango e mattoni sgretolati. L'uomo bussò alla porta, poi si ritrasse. Si udì un rumore all'interno e, dietro l'unica finestra, passò rapida un'ombra. Poi la porta si aprì e Ankhe-at-afram-Anacho sbirciò dalla soglia. Il vecchio domandò: — È questo l'uomo?

— Sì — rispose Anacho. — È Adam Reith.

— Allora pagatemi! Non vedo l'ora di andarmene.

Anacho rientrò nella capanna e ne uscì poco dopo con una borsa risonante di zecchini. — Ecco il tuo denaro. Torna fra un mese. Ne avrai ancora altrettanti, se avrai tenuto la bocca chiusa.

Il vecchio prese la borsa e se ne andò.

— Dov'è Traz? E l'astronave? — furono le prime domande di Reith. Anacho scosse la testa. — Non lo so.

— Come?

— Ecco cos'è successo. Tu sei stato rapito dagli Gzhindra, e Traz ha ferito Woudiver, che però è riuscito a cavarsela. Tre giorni dopo, i SubDirdir sono

venuti a prenderlo e lo hanno portato nella Scatola di Vetro, nonostante le sue suppliche e le sue proteste. In seguito, ho saputo che è

stato il protagonista di una caccia spettacolosa, correva come un bisonte e ha dato un bel da fare ai Dirdir, prima di essere abbattuto... Quando sono venuti a prendere Woudiver, i Sub-Dirdir hanno visto l'astronave, e allora Traz e io abbiamo temuto che tornassero. La nave era ormai a punto e così

abbiamo deciso di allontanarla da Sivishe. Io sono rimasto qui in attesa del tuo ritorno, mentre di notte Traz e i tecnici sono partiti con la nave per una destinazione che, secondo Traz, tu dovresti conoscere.

— Che cos'altro ti ha detto? Dov'è questo posto?

— Non lo so, e ho ritenuto che fosse meglio ignorarlo: se i Dirdir mi avessero catturato, non avrebbero potuto costringermi a parlare. Traz ha scritto ONMALE sulla porta del capannone, dicendo che tu avresti capito dove andare.

— Per ora, torniamo al capannone. C'è qualcuno che mi aspetta.

— Sai che cosa significa quell'ONMALE scritto da Traz?

— Credo di sì, ma non ne sono sicuro. Possiamo ancora disporre del nostro aereo? — domandò Reith, mentre percorrevano il viottolo.

— Spero di sì. Ho lo scontrino del deposito.

— Allora la situazione non è così brutta come temevo... Ho un mucchio di cose interessanti da raccontarti — disse Reith, e riassunse brevemente le sue avventure. — Sono preoccupato — concluse — perché gli Gzhindra ci hanno sempre seguito. Non so chi li abbia incaricati di farlo. Forse i Khor. Dopo il trucco del traghetto alla Isole Saschan, non li ho più visti e vorrei tanto poter lasciare Sivishe prima che ritrovino le nostre tracce.

— Io sono pronto a partire anche subito — disse Anacho. Arrivarono sullo spiazzo dove sorgevano il capannone e l'ufficio che era stato di Woudiver. Reith si fermò di botto. Era successo quello che aveva temuto nei più

reconditi recessi del suo subconscio. La porta dell'ufficio era aperta.

Reith si precipitò, seguito da Anacho. Zap 210 era scomparsa. Davanti all'ufficio c'erano delle impronte di piedi umidi. — Gzhindra o Pnumekin

— esclamò Anacho. — Non può essere stato nessun altro.

Reith guardò in direzione della pianura salata, calma sotto il sole prossimo al tramonto. Impossibile cercare, impossibile correre nelle marcite, chiamare, guardare. Cosa poteva fare? Eppure doveva fare qualcosa... E Traz? E l'astronave, pronta a riportarlo finalmente sulla Terra? Quel pensiero, che l'aveva spronato e assalito per tanto tempo, svanì, perse ogni importanza. Reith si mise a sedere su una cassa. Anacho rimase a guardarlo in silenzio, con un'espressione triste sulla lunga faccia pallida. Dopo un poco mormorò: — Sarà meglio andare.

— No, non posso... devo pensare...

— Cosa vuoi pensare? Se l'hanno presa gli Gzhindra non c'è niente da fare.

— L'hanno riportata sottoterra — disse Reith, guardando le palizzate. —

La terranno sospesa sopra un baratro e, dopo un po', la lasceranno cadere. Anacho si strinse nelle spalle. — È terribile, ma non puoi farci niente —

disse. — Traz ci aspetta con l'astronave.

— Ma devo fare qualcosa per cercare di salvarla! — esclamò Reith.

— Non vorrai andare laggiù? Sarebbe una pazzia.

— Ci sono già stato una volta e ne sono uscito.

— Per miracolo.

— Reith si alzò.

— Questa volta non riuscirai a tornare indietro! — esclamò Anacho, disperato. — E Traz? Continuerà ad aspettarti, e io non potrò avvertirlo

perché non so dove si trovi.

— Ma io tornerò, sta' tranquillo — lo rassicurò Reith.

— Oh, sicuro — Anacho commentò con sarcasmo. — Questa volta i Pnume prenderanno le loro precauzioni e ti getteranno nel baratro insieme alla ragazza.

— No, non mi uccideranno, perché mi vogliono per l'Eternità — disse Reith.

Anacho alzò le mani rassegnato. — Non riuscirò mai a capirti. Sei l'uomo più ostinato che io abbia mai conosciuto. E quando hai intenzione di tornare sottoterra? Subito?

— No, domani.

— Domani? Perché privare di un solo istante i Pnume della tua compagnia?

— Perché entro stasera devo fare dei preparativi. Vieni, dobbiamo andare in città.

12

All'alba, Reith si portò ai margini della pianura salata nello stesso punto in cui, mesi prima, lui e i suoi amici avevano scoperto che Aila Woudiver faceva dei segnali agli Gzhindra. Anche Reith aveva in mano uno specchio, e quando Carina 4269 cominciò a salire nel cielo, Reith prese a fare segnali con lo specchio, verso la pianura.

Per un'ora continuò pazientemente a ripetere i segnali, senza esito. Poi, come se fossero emerse dal nulla, comparvero due figure nere. Erano lontane circa un chilometro e guardavano Reith, che riprese a segnalare. Passo passo, i due avanzarono, come ipnotizzati. Reith si fece loro incontro e, quando furono a una decina di metri, si fermarono tutti e tre. Rimasero un minuto a scrutarsi a vicenda. Le facce degli Gzhindra erano ombreggiate dall'ampia tesa dei cappelli neri. Facce pallide, un po' volpine, con nasi lunghi e sottili e vivaci occhi neri. I due si avvicinarono ancora di qualche passo, e infine uno di loro parlò: — Siete Adam Reith?

— Sì, sono Adam Reith.

— Perché ci avete fatto quei segnali?

— Ieri siete venuti a prendere la mia compagna.

Gli Gzhindra rimasero impassibili.

— È vero o no? — chiese Reith.

— È vero.

— Perché l'avete fatto?

— Perché ce ne hanno dato l'incarico.

— Dove l'avete portata?

— Nel posto che ci era stato indicato.

— Dove?

— Laggiù.

— E avete l'incarico di portarci anche me?

— Sì.

— Bene. Precedetemi. Vi seguo.

Gli Gzhindra mormorarono qualche frase tra di loro, poi uno disse: —

Non è possibile. Non ci piace camminare con qualcuno alle spalle.

— Per una volta vi dovrete adattare. A me interessa solo ritrovare la mia compagna e riportarla alla superficie.

— E se, mentre camminiamo, ci sparate alle spalle?

— Vi ho già detto che mi interessa solo ritrovare la mia compagna e quindi

ho bisogno della vostra guida. Inoltre, se avessi voluto uccidervi, avrei potuto farlo prima.

— Ma perché vi rifiutate di precederci?

— Perché non saprei dove andare. Muovetevi, senza tante storie. Dopo tutto, è meno faticoso che portarmi nel sacco.

I due ripresero a confabulare, tenendo d'occhio Reith. Infine fecero dietrofront e s'incamminarono lentamente attraverso la distesa salata. Reith li seguì a una decina di metri. I due percorrevano un sentiero appena tracciato e a tratti addirittura invisibile. Percorsero così un paio di chilometri. Sivishe era ormai una macchia indistinta alle loro spalle. D'un tratto gli Gzhindra si fermarono e dissero: — Dovete venire più

vicino, qui, di fianco a noi.

Reith si fece avanti, spianando la pistola a energia che aveva acquistato apposta la sera prima. — Non voglio essere ucciso o drogato — disse. —

Voglio scendere vivo nei Rifugi.

— Non abbiate paura! State tranquillo! — dissero contemporaneamente i due. — Mettete via la pistola.

Ma Reith non ubbidì e continuò ad avvicinarsi con cautela.

— Più vicino, più vicino — lo incitarono i due. — Qui, su questa striscia di terra nera.

Reith mise piede sul tratto di terreno indicato, che immediatamente cominciò a sprofondare. Gli Gzhindra gli stavano immobili a lato. Anche se avevano paura della pistola che lui continuava a impugnare, non lo dimostravano.

L'ascensore mimetizzato scese per qualche metro e depose i tre in una galleria dalle pareti di cemento. Gli Gzhindra si avviarono, invitando Reith a seguirli. La galleria scendeva con un sensibile pendio e non si faceva fatica a correre. Poi la discesa finì sulla riva di un corso d'acqua sotterraneo. Gli Gzhindra fecero montare Reith su una barca e salirono a loro volta. La barca

si staccò dalla riva, guidata automaticamente. Navigarono per mezz'ora finché la barca si accostò a un molo. I tre scesero, e gli Gzhindra fecero segno a Reith di aspettare. Poco dopo arrivò

un Pnumekin. Gli Gzhindra dissero qualcosa senza guardarlo, e il Pnumekin li ignorò. Poi i due risalirono in barca e si allontanarono. Reith rimase solo con il Pnumekin, che gli disse: — Venite, Adam Reith. Vi aspettavamo.

— Dov'è la ragazza che avete portato qui ieri? — domandò Reith.

— Venite.

— Dov'è?

— Gli *zuzhma katschai* vi aspettano.

Reith rabbrividì come se fosse stato investito da una corrente d'aria gelida. Gli balenò nella mente il dubbio di avere sbagliato, ma cercò di scacciarlo. Aveva preso tutte le precauzioni possibili, ma non sapeva ancora se sarebbero state sufficienti.

— Venite — ripeté il Pnumekin.

Reith lo seguì, inquieto e perplesso. Percorsero un lungo corridoio a zigzag, dalle pareti di selce nera e levigata, che alla fine si allargò in una sala circondata da specchi neri. Reith seguì il Pnumekin fino a una colonna che s'innalzava nel centro della sala e nella quale era incassata una porta che il Pnumekin aprì dicendo: — Ora dovete proseguire da solo, fino a Eternità. Reith guardò oltre la soglia, entro un cubicolo tappezzato di lamiere argentee. — Che cosa c'è?

— Entrate.

— Dov'è la ragazza che è stata portata quaggiù ieri?

— Entrate.

Inquieto e seccato Reith esclamò: — Voglio parlare coi Pnume! Devo farlo assolutamente.

— Entrate, e quando la porta si riaprirà, seguite le tracce fino a Eternità. Infuriato, sentendosi impotente e non sapendo quale decisione prendere, Reith fulminò con lo sguardo il Pnumekin che rimase impassibile. Domande e minacce salirono alla bocca di Reith, che si rese tuttavia conto di quanto pericoloso potesse essere un indugio. Decise di ubbidire ed entrò

nel cubicolo. La porta si chiuse.

Era entrato in un ascensore, che cominciò a scendere a notevole velocità. Dopo un minuto, la cabina si fermò e la porta si aprì di nuovo. Reith uscì

nel buio più assoluto, rotto soltanto da una fila di punti gialli e luminosi che si snodava per terra fino a perdersi in lontananza. Reith cercò di sbirciare in tutte le direzioni, tendendo le orecchie. Non riuscì a vedere né

a sentire niente. Rassegnato, s'incamminò seguendo la traccia luminosa. A poco a poco, le tenebre si attenuarono, ma la fonte di luce rimase invisibile. Improvvisamente Reith si trovò sull'orlo di una scala di pietra. Scese con cautela un gradino dopo l'altro e alla fine si fermò preso da un incontrollabile senso di terrore: davanti a lui c'era un Pnume. Con uno sforzo disperato di volontà, Reith riuscì a dominarsi e a dire con voce ferma: — Sono Adam Reith. Sono venuto a riprendere la giovane donna che avete rapito ieri. Portatela qui immediatamente.

— Siete proprio Adam Reith? — chiese il Pnume, con la sua voce aspra.

— Sì. Dov'è la ragazza?

— Venite dalla Terra?

— Dov'è la ragazza? Ditemelo!

— Cosa siete venuto a fare sul vecchio Tschai?

— Rispondete! — gridò furibondo Reith.

L'ombra nera si allontanò in silenzio. Reith rimase indeciso se seguirla o aspettare. La luce, intorno a lui, era aumentata tanto da permettergli di distinguere delle sagome color oro e argento, di cui distinse alcuni particolari:

tetti a pagoda, colonnati e altre forme troppo vaghe per distinguerle.

Il Pnume si stava allontanando con la sua caratteristica andatura. Il senso d'impotenza e la rabbia di Reith raggiunsero una tale intensità da farlo quasi star male. Non resistette all'impulso di sfogarsi e, rincorso il Pnume, lo afferrò per una spalla. Con suo grande stupore, quello cadde, ma invece di restare prono come ci si sarebbe aspettati, puntò a terra mani e piedi, piegando gomiti e ginocchia all'indietro. Restò così, ventre all'insù, arti ripiegati e testa che ciondolava in su e in giù, simile a un cane della notte. Mentre Reith restava paralizzato dalla sorpresa e dal timore, il Pnume si rimise in piedi e lo guardò con gelido disprezzo.

Reith riuscì a ritrovare la voce. — Devo parlare con i vostri capi, presto!

Si tratta di una cosa urgentissima, per me e per voi!

— Questa è l'Eternità — rispose l'altro, con la sua voce velata. — Parole come "urgenza" e "necessità" qui non hanno senso.

— La penserete in modo diverso, dopo avermi ascoltato.

— Venite a prendere il vostro posto a Eternità. Siete atteso. Il Pnume tornò ad avvicinarsi mentre lacrime di rabbia riempivano gli occhi a Reith. Se era successo qualcosa a Zap 210, i Pnume l'avrebbero pagata cara... Oh, se l'avrebbero pagata! Lui se ne infischiava delle conseguenze.

Dopo aver camminato per un po', i due superarono un portale a colonne ed entrarono in un nuovo regno sotterraneo, che ricordò a Reith alcuni sofisticati cimiteri della vecchia Terra.

Lungo corridoi decorati con fregi d'argento e d'oro, si ergevano forme imponenti, che Reith non poté però esaminare con attenzione, perché

aveva visto avanzare un gruppo di Pnume. Erano una ventina, e dai loro atteggiamenti più che mai distaccati e remoti Reith capì che si trattava di personaggi di altissimo rango. E là, in quel mondo d'ombra che era Eternità, davanti a quelle venti ombre che gli si facevano incontro, Reith non poté fare a meno di dubitare, per un attimo, della propria sanità

mentale. In un ambiente come quello, gli pareva assurdo applicare i normali processi logici della mente. Non poteva imporsi che con la forza bruta, con la volontà e la prepotenza, se voleva avere la meglio su quel mondo ambiguo e sfuggente.

— Sono Adam Reith — disse al gruppo delle ombre. — Sono un Terrestre. Che cosa volete da me?

— La vostra presenza a Eternità.

— Sono qui, ma non per restarci. Ci sono venuto spontaneamente, ve ne rendete conto?

— Ci sareste venuto comunque.

— Non è vero. Non sarei mai venuto se non aveste rapito la mia compagna. Sono qui per riprenderla e riportarla alla superficie. Come per tacito accordo, tutti i Pnume si fecero avanti, con un movimento che pareva fare parte di un incubo.

— Come potete pretendere questo? Siamo a Eternità.

Reith rifletté un momento, prima di rispondere. — Voi Pnume vivete da moltissimo tempo su Tschai.

— Moltissimo davvero: siamo l'anima stessa di Tschai. Noi siamo Tschai.

— Ma su questo pianeta vivono anche altre razze più potenti di voi.

— Queste razze vanno e vengono, sono ombre colorate che ci interessano e ci divertono ma, se volessimo, potremmo scacciarle in qualsiasi momento.

— Non avete paura dei Dirdir?

— Non possono raggiungerci. Non conoscono i nostri preziosi segreti.

— E se li conoscessero?

Le venti ombre si avvicinarono di un passo.

— E se i Dirdir conoscessero i vostri segreti? — ripeté Reith. — Tutte le gallerie, i corridoi, gli sbocchi?

— È un'ipotesi assurda, che non si realizzerà mai.

— Sbagliate. Può realizzarsi. E tutto dipende da me. — Reith trasse dalla giacca una cartella azzurra. — Guardate qui.

Uno dei Piume l'afferrò, esclamando: — Le Carte Principali che erano scomparse!

— Sbagliate ancora — disse Reith. — Queste sono solo una copia. Dal gruppo dei Pnume si levò un gemito acuto, che ricordò ancora una volta a Reith i cani della notte. Nella steppa di Kotan aveva sentito tante volte quei richiami bassi e aspri, durante la notte.

Il gemito cessò e i Pnume s'immobilizzarono in un rigido semicerchio. Reith percepiva la loro ferocia quasi impalpabile, folle, irresponsabile, una ferocia che, fino a quel momento, lui aveva creduto caratteristica solo dei Phung.

— Calmatevi — li esortò. — Il pericolo non è imminente. Quelle carte sono una garanzia per la mia salvezza. Se torno alla superficie, non avete nulla da temere. Ma se non torno, le carte verranno consegnate ai Chasch Blu e ai Dirdir.

— Non è possibile! Quelle carte devono essere restituite, non ci sono alternative.

— È quello che speravo di sentirvi dire — rispose Reith. — Allora, siete disposti ad accettare le mie condizioni?

— Non ce le avete ancora esposte.

— Voglio la ragazza che avete rapito ieri. Se è morta ve ne pentirete amaramente e finché avrete vita maledirete il nome di Adam Reith. I Pnume tacquero.

— Dov'è la ragazza? — domandò Reith con voce roca.

— A Eternità, per essere cristallizzata.

— È viva o morta?

— Non è ancora morta.

— Dov'è?

— Dopo il Campo dei Monumenti, in attesa di essere preparata.

— Avete detto che non è ancora morta... Ma è viva e sta bene?

— È viva.

— In questo caso, siete fortunati.

I Pnume lo guardarono con palese incomprensione e alcuni di loro si strinsero nelle spalle ossute.

— Portatela qui o accompagnatemi da lei — disse Reith.

— Venite.

Attraversarono il Campo dei Monumenti, cosparso di statue e simulacri che rappresentavano creature di cento e cento razze diverse. Reith non poté

fare a meno di fermarsi a guardarle affascinato. — Chi sono tutte queste creature?

— Rappresentano episodi della vita di Tschai, cioè della nostra vita. Ecco, questo è uno degli Shiwan, che vennero a Tschai sette milioni di anni fa. È uno dei cristalli più antichi, il ricordo di un tempo remoto. Questo è uno dei Gjiee, che fondarono otto imperi e furono sconfitti dai Fesa, venuti dalla stella rossa di Hsi. Più in là ce ne sono altri di cui si è

perso anche il ricordo.

Proseguirono fra i monumenti neri ornati d'oro e d'argento: esseri bipedi, tripedi, quadrupedi, con teste, sacchi cerebrali, reticoli nervosi, con occhi,

bande ottiche, sensori flessibili, prismi. In una massa imponente e dal cranio enorme, che brandiva una spada lunga due metri, Reith riconobbe un Chasch Verde maschio. Poco oltre, un Chasch Blu incombeva minaccioso su un gruppo di Vecchi Chasch stesi a terra, mentre tre SubChasch li osservavano minacciosi dal lato opposto. Più avanti, c'erano Dirdir e Sub-Dirdir, accompagnati da due uomini e due donne appartenenti a una razza che Reith non conosceva. In un angolo, un Wankh, solo e austero, sorvegliava il lavoro di un gruppo di uomini. La corsia fra i gruppi, in cui Reith notò un unico piedistallo vuoto, si snodava verso una banchina che scendeva a incontrare un corso d'acqua dalla superficie increspata d'argento. Accanto al fiume c'era una gabbia con le sbarre d'argento e, rannicchiata in fondo ad essa, c'era Zap 210. La ragazza guardò il gruppo senza mutare espressione ma, quando scorse Reith, gioia, dolore, sollievo e disappunto si dipinsero sul suo volto. Reith dominandosi a stento, chiese ai Pnume: — Cosa le avete fatto?

— È stata trattata col Primo Liquido, che serve a rinvigorire e a tonificare e facilita gli effetti del Secondo Liquido.

— Fatela uscire dalla gabbia.

Un Pnume aprì lo sportello. Reith trasse a sé Zap 210 e, accarezzandole la testa, disse: — Sei salva. Torniamo sulla superficie. Rimasero così abbracciati, in silenzio, per qualche minuto, mentre lei sfogava in un pianto muto il sollievo dopo tanta paura. Uno dei Pnume si avvicinò e disse: — Chiediamo la restituzione di tutte le carte.

— Non è ancora il momento — rispose Reith. — Devo farvi un'altra richiesta. Ma non qui. Andiamo in un altro posto: Eternità non mi piace. In una sala di marmo grigio levigato, Reith era a colloquio con i Pnume Anziani.

— Io — disse — sono un uomo e mi turba vedere uomini della mia specie condurre la vita contro natura dei Pnumekin. Non dovrete più

allevare i bambini, e quelli che si trovano attualmente sottoterra dovranno essere trasferiti alla superficie e lì allevati finché non saranno in grado di badare a se stessi.

— Ma in questo modo perderemmo i Pnumekin!

— Infatti. E con questo? La vostra razza ha sette milioni di anni, forse più, e solo negli ultimi venti o trentamila anni avete avuto alle vostre dipendenze i Pnumekin. La loro perdita non sarà tanto grave, per voi.

— Se accettiamo... cosa ne sarà delle carte?

— Le distruggerò tutte, salvo poche copie, e nessuna verrà consegnata ai vostri nemici.

— Non è soddisfacente! Vivremmo in un continuo timore.

— Mi dispiace, ma non posso fare di più. Devo garantirmi in qualche modo, per essere certo che esaudirete le mie richieste. Vi restituirò le carte, ma non subito.

I Pnume confabularono tra loro per qualche istante. — Accettiamo le vostre proposte.

— Allora riaccompagnateci subito alla pianura salata di Sivishe. Al tramonto, sulla pianura salata regnava una calma assoluta. Carina 4269 brillava avvolta in una foschia bruna sopra le Palizzate e sulle torri dirdir. Reith e Zap 210 si avviarono verso il capannone. Dall'ufficio che era stato di Woudiver uscì Anacho, che si fece loro incontro.

— Ho portato l'aereo dietro il capannone — disse. — Possiamo partire immediatamente.

— Sbrighiamoci allora. Non riesco ancora a persuadermi che siamo liberi.

Quando l'aereo fu decollato e virò a nord, Anacho chiese: — Dove stiamo andando?

— Nella steppa di Kotan, un po' più a sud del punto in cui io e te ci siamo incontrati la prima volta.

Sorvolarono per tutta la notte le lande desolate del Kislovan Centrale, poi il Primo Mare e le paludi del Kotan.

All'alba raggiunsero i margini della steppa e, quando sorvolarono una foresta, Reith, che stava attentamente esaminando il panorama, disse: —

Ecco, sono precipitato qui, al mio arrivo su Tschai. L'accampamento degli Uomini Emblema è più a est. Là, vicino a quel ciuffo di alberi-piuma, ho seppellito l'Onmale. Atterriamo qui.

L'aereo atterrò e Reith scese a terra avviandosi verso la boscaglia. Scorse un bagliore di metallo e, subito dopo, Traz uscì dal folto dicendo: —

Sapevo che saresti venuto.

Traz era cambiato. Era diventato uomo. Anzi, qualcosa di più. Su una spalla aveva un medaglione di metallo, legno e pietra.

— Vedo che hai dissotterrato l'emblema — osservò Reith.

— Sì. Mi chiamava. Camminando nella steppa sentivo delle voci, tutte le voci dei capi onmale che mi esortavano a uscire dalle tenebre. Ho disseppellito l'emblema e adesso le voci tacciono.

— E la nave?

— È pronta. Ci sono a bordo quattro tecnici. Uno ha preferito restare a Sivishe, altri due si sono scoraggiati e hanno deciso di andare a Hedaijha.

— Prima partiamo e meglio è. Mi persuaderò di essere riuscito a scappare solo quando saremo nello spazio.

— Siamo pronti.

Anacho, Traz e Zap 210 salirono a bordo. Reith si soffermò a dare un'ultima occhiata. Si chinò a toccare il suolo di Tschai, sbriciolando fra le dita un pugno di terra. Poi si imbarcò a sua volta. I portelli a tenuta stagna vennero chiusi. I generatori cominciarono a ronzare, e l'astronave salì

verso il cielo. Tschai si allontanò: il pianeta rivelò la sua forma sferica, poi divenne una palla grigio-bruna, infine scomparve.